



ADOBE PHOTOSHOP CS

Formadoras: ÂNGELA RODRIGUES e ISABEL PINTO

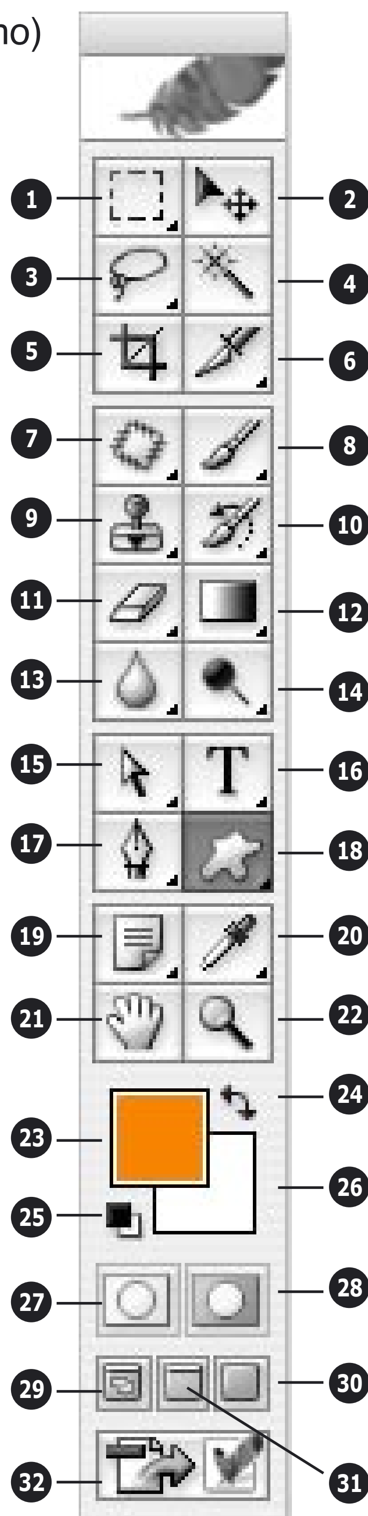
Atalhos

Ao longo deste pequeno manual, em todos os atalhos referidos, é indicada, em primeiro lugar, a tecla para Macintosh e depois a tecla para Windows.
Como regra geral, pode dizer-se que tudo o que em Mac se faz com a tecla do comando, ou maçã (⌘), se faz da mesma forma em Windows, utilizando a tecla Control [Ctrl]; e os menus contextuais a que temos acesso através do botão direito do rato, no sistema Windows, estão também disponíveis em Macintosh pressionando a tecla [Ctrl] e um clique no (único) botão do rato.

Língua: Inglês/Português

Uma vez que existem utilizadores da versão original (americana) e da versão traduzida (brasileira), optámos por referir sempre em primeiro lugar os termos do programa em inglês (apresentados em itálico) e a seguir o correspondente português, separados por uma barra. Exemplo: ferramenta rectangular *marquee* / letreiro rectangular.

A Paleta de Ferramentas (resumo)



1. **Rectangular Marquee M**
   / Letreiro rectangular
   Cria selecções rectangulares
2. **Move / Mover V**
   Move uma camada, selecção ou guia
3. **Lasso / Laço L**
   Cria selecções de desenho livre
4. **Magic Wand / Varinha Mágica W**
   Selecciona pixels de cor semelhante
5. **Crop / Corte Demarcado C**
   Corta a área de trabalho
6. **Slice / Fatia K**
   "Parte" imagens para a Web
7. **Patch / Correção J**
   "Remenda" partes da imagem
8. **Brush / Pincel B**
   Aplica pinceladas de cor
9. **Clone Stamp / Carimbo S**
   Copia imagens ou partes de imagens
10. **History Brush / Pincel do Histórico Y**
    Restaura pixels de um estado anterior
11. **Eraser / Borracha E**
    Apaga pixels
12. **Gradient / Degradê G**
    Cria gradações de cor
13. **Blur / Desfoque B**
    Desfoca as áreas onde é usada
14. **Dodge / Subexposição O**
    Aclara os pixels da imagem
15. **Direct Selection / Seleção Directa A**
    Selecciona segmentos e pontos de paths
16. **Type / Texto T**
    Cria texto editável numa camada própria
17. **Pen / Caneta P**
    Desenha paths curvos ou rectos
18. **Custom Shape Tool / Forma personalizada U**
    Desenha formas vectoriais
19. **Notes / Observações N**
    Cria anotações não imprimíveis
20. **Eyedropper / Conta-gotas I**
    Retira uma amostra de cor da imagem
21. **Hand / Mão H**
    Move a imagem na janela
22. **Zoom / Lupa Z**
    Aumenta/reduz a visualização
23. **Cor** Foreground
    / cor do primeiro plano
24. **Switch / Troca X**
    Troca a cor foreground com a background
    e vice-versa
25. Cores padrão Preto/Branco **D**
26. **Cor** Background
    / cor do plano de fundo
27. Modo Standard / Padrão **Q**
28. **Modo** Quick Mask **Q**
    / Máscara Rápida
29. Écran no modo Standard **F**
    / Modo Padrão de Tela
30. Écran total com barra de menu **F**
    / Modo Tecla Cheia com Barra de Menus
31. Écran total **F**
    / Modo Tecla Cheia
32. Passagem ao Image Ready

Atalhos para usar com as Ferramentas

- [Ctrl] + clique para visualizar um menu relativo à ferramenta em uso (no Mac) ou clique sobre o botão direito do rato (no Windows).
- Pressionar [Caps Lock] para usar o cursor no modo preciso (em forma de cruz) para as ferramentas de pintura.
- Pressione a barra de espaços para ter acesso temporário à ferramenta de deslocação ().
- Pressione [Ctrl] (no Windows) ou ⌘ (no Mac) para ter acesso temporário à ferramenta de mover ().
- Pressione [Return] ou [Enter] para aplicar uma operação de uma ferramenta magnética, ou pressione [Esc] ou ⌘ + [.] para cancelar a operação.
- Pressionar [Ctrl] + barra de espaços (no Windows) ou ⌘ + barra de espaços (no Mac) para ter acesso temporário à lupa (). Se pretender ter acesso à lupa para diminuir (), deve pressionar também a tecla [Alt] (⌥)
- Para esconder temporariamente/mostrar de novo todas as paletas activas, menos a paleta de ferramentas, premir as teclas ⇧+ [TAB].
- Para esconder temporariamente e para mostrar de novo todas as paletas activas, premir a tecla [TAB]
- Pressionar ⇧ [Shift] para restringir o arrastamento ou o desenho de linhas rectas a múltiplos de 45º.

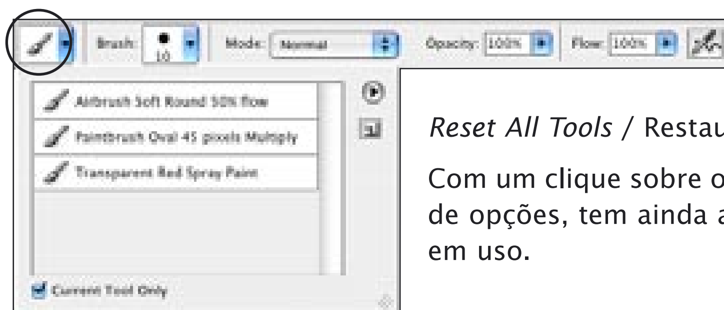
A barra de opções

A barra de opções pode situar-se no topo ou na base do écran, e exibe as opções da ferramenta activa; o seu conteúdo é dinâmico, ou seja, vai sendo modificado à medida que diferentes ferramentas são seleccionadas. Algumas configurações na barra de opções são comuns a várias ferramentas (como modos de mistura de cores e opacidade) e outras são específicas de uma só ferramenta.

A barra de opções inclui um compartimento, à direita, apropriado para o armazenamento de paletas, oferecendo assim um acesso rápido a qualquer paleta. Nota: este compartimento só fica disponível quando for utilizada uma resolução de monitor superior a 800 × 600 pixels (sendo aconselhada 1024 × 768)



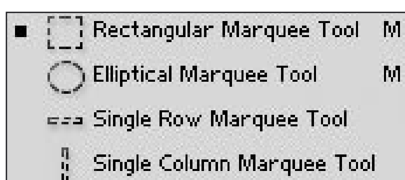
Para devolver a uma ferramenta os valores-padrão (aqueles que vêm por defeito, com o programa), faça clique sobre o ícone da ferramenta em uso, na barra de opções à esquerda, e abra o menu de opções (com a seta no canto superior direito): escolha *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta.



Se pretender colocar todas as ferramentas com os valores-padrão, proceda do mesmo modo mas escolha *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas.

Com um clique sobre o ícone da ferramenta em uso, na barra de opções, tem ainda acesso às predefinições da ferramenta em uso.

❶ A Ferramenta *Marquee* / Letreiro (atalho: M)



As Ferramentas *Marquee* / Letreiro (⬚) / (◌) servem para criar selecções rectangulares ou elípticas, iniciando a selecção sempre a partir do canto. Se premir continuadamente o rato sobre a ferramenta, pode escolher entre as duas (rectangular e elíptica) e ainda seleccionar uma única linha (horizontal ou vertical) com um pixel de largura.

Para fazer uma selecção: arraste com uma das marcas sobre a área que pretende seleccionar. Para que a largura e altura sejam iguais (fazendo quadrados ou círculos) prima a tecla [Shift] ao mesmo tempo que arrasta. Para desenhar a selecção a partir do centro, prima a tecla [Alt] ao arrastar. Use a Barra de Espaços para mover a selecção sem a desactivar.

Para modificar uma área seleccionada: vá ao menu *Select > Transform Selection /* Selecionar > Transformar Seleção para fazer surgir oito pegas que podem ser manipuladas. Para manter as proporções, prima a tecla [Shift] ao arrastar uma das pegas de canto; para distorcer, prima a tecla ⌘ / [Ctrl] ao arrastar uma das pegas de canto. Prima [Enter] ou faça duplo-clique dentro da área da selecção para aplicar a transformação. Prima [Esc] para cancelar a transformação.

Barra de Opções para a Ferramenta *Marquee* / Letreiro



1 2 3 4 5

1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, “limpando” as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Quatro ícones para, respectivamente: definir uma selecção simples (anulando qualquer outra que estivesse activa), adicionar selecção, subtrair selecção ou reter apenas a área de intersecção entre a nova selecção e outra já existente. Pode obter-se os mesmos resultados, premindo a tecla [Shift] – para adicionar; a tecla [Alt] – para subtrair; ou as teclas [Shift] + [Alt], em simultâneo, para intersectar.

3. *Feather* / Difusão: valor para esbater os contornos da área seleccionada: nos limites da selecção, o conteúdo vai ficando esbatido, até desaparecer. Este valor tem de ser dado sempre antes de efectuar a selecção. Para adicionar *feather* / difusão a uma seleccção já existente, pode ir ao menu *Select* > *Feather* / Seleção > Difusão.

4. *Anti-aliased* / Suav. de Serr. Atenua o efeito de “escada” nos contornos de uma selecção em linhas não rectas (horizontais ou verticais). Só está disponível para a ferramenta elíptica e deve estar sempre activa.

5. *Style* / Estilo. Pode ser:
Normal, para determinar as dimensões da selecção através do arrastamento do rato.
Constrained Aspect Ratio / Índice do Aspecto Ajustado, para estabelecer uma relação proporcional entre a largura e a altura.
Fixed Size / Tamanho Fixo, para estabelecer valores prefedinidos, em pixeis, para a largura e altura da selecção. Depois basta um clique para criar a selecção a partir do canto superior esquerdo.

❷ A Ferramenta *Move* / Mover (atalho: V)

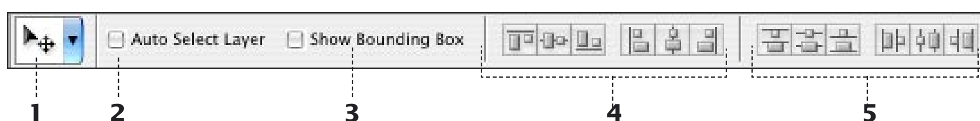
A ferramenta *Move* / Mover (▶✥) permite mover uma selecção ou *layer* / camada. Se a paleta *Info* / Informações estiver visível, pode seguir exactamente o movimento.

- Se mover uma área seleccionada no *Background* / Imagem de Fundo ficará, no lugar da selecção movida, uma área igual preenchida com a cor *Background* / Cor do Plano de Fundo.
- Se premir a tecla [Alt] ao mesmo tempo que arrasta, fará uma cópia da selecção. Mas cuidado, porque esta é uma selecção flutuante, que ficará colada à camada activa quando desseleccionar!

ATALHO: Para ter acesso temporário à ferramenta *Move* / Mover, quando outra ferramenta está activa, basta premir a tecla ⌘ / [Ctrl]. Ao soltar esta tecla, volta à ferramenta que estava activa anteriormente.

Nota: esta técnica não funciona com as ferramentas: *Pen* / Caneta ( ), *Direct Selection Tool* / Ferramenta de Seleção Directa ( ), *Path Selection Tool* / Ferramenta de Selecção de Demarcadores ( ), *Hand Tool* / Mão ( ), Zoom / Lupa ( ), ou ferramentas de manipulação de pontos ( ), ( ), ( ).

Barra de Opções para a Ferramenta *Move* / Mover



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Auto Select Layer* / Selecção Automática de Camada. Activa/desactiva a selecção automática de camada com um simples clique. Nota: esta opção não funciona em camadas com opacidade inferior a 50%.

3. *Show Bounding Box* / Mostrar Caixa Delimitadora. Activa/desactiva caixa limitadora da(s) área(s) que têm pixéis na camada activa. Arrastando as pegas, é possível transformar/rodar/redimensionar.

4. Ícones de alinhamento. Só se encontram disponíveis quando existem duas ou mais camadas ligadas entre si (com o ícone da corrente ao lado da miniatura da camada, na paleta de camadas). Permite fazer alinhamentos entre as camadas ligadas, alinhando, respectivamente: os topos, os centros verticais, as bases, os lados esquerdos, os centros horizontais e os lados direitos.

5. Ícones de distribuição. Só se encontram disponíveis quando existem três ou mais camadas ligadas entre si. Servem para distribuir as camadas, colocando-as a distâncias iguais. Cada distribuição, pode ter como ponto de referência, respectivamente: os topos, os centros verticais, as bases, os lados esquerdos, os centros horizontais ou os lados direitos.

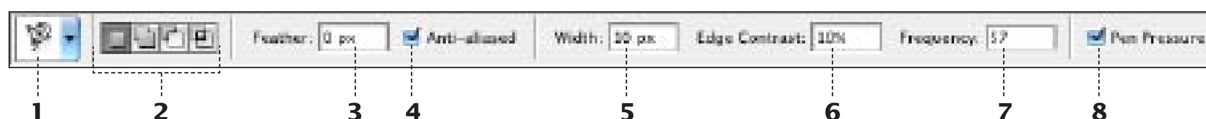
❸ A Ferramenta *Lasso* / Laço (atalho: L)



As ferramentas *Lasso* / Laço ( ) e *Polygonal Lasso* / Laço Poligonal ( ) servem para criar áreas de selecção arrastando livremente o rato ou fixando pontos com linhas rectas entre si. Com a ferramenta *Magnetic Lasso* / Laço Magnético ( ) os limites da selecção fixam-se por "atracção" aos contrastes de cor. Basta fazer um clique no ponto onde pretende iniciar a selecção e depois arrastar o rato (sem premir) ao longo do contorno da área que pretende seleccionar.

A barra de opções do laço simples e do laço poligonal é em tudo semelhante à da ferramenta *marquee* / letreiro. A do laço magnético é que difere:

Barra de opções para a ferramenta *Magnetic Lasso* / Laço Magnético



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Quatro ícones para, respectivamente: definir uma selecção simples (anulando qualquer outra que estivesse activa), adicionar selecção, subtrair selecção ou reter apenas a área de intersecção entre a nova selecção e outra já existente. Pode obter-se os mesmos resultados, premindo a tecla [Shift] – para adicionar; a tecla [Alt] – para subtrair; ou as teclas [Shift] + [Alt], em simultâneo, para intersectar.

3. *Feather* / Difusão: valor para esbater os contornos da área seleccionada: nos limites da selecção, o conteúdo vai ficando esbatido, até desaparecer. Este valor tem de ser dado sempre antes de efectuar a selecção. Para adicionar *feather* a uma seleccção já existente, pode ir ao menu *Select > Feather / Seleção > Difusão*.

4. *Anti-aliased* / Suav. de Serr. Atenua o efeito de "escada" nos contornos de uma selecção em linhas não rectas (horizontais ou verticais).

5. *Width* / Largura do laço: área em torno do ponto do cursor onde o cursor vai "reconhecer" o contraste entre pixéis.

6. *Edge Contrast* / Contraste. Sensibilidade do laço aos contornos de cor (1% a 100 %)

7. *Frequency* / Frequência. Frequência de pontos inseridos pelo programa, automaticamente.

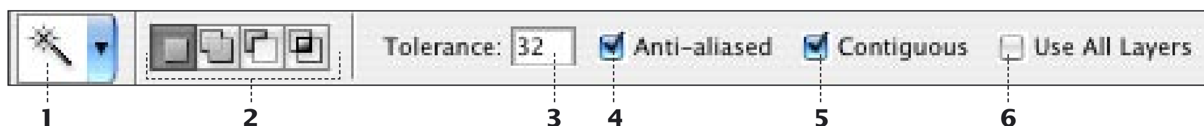
8. *Pen Pressure* / Pressão da Caneta. Activa/desactiva a sensibilidade à pressão da caneta, para mesas digitalizadoras.

Numa imagem com grandes contrastes entre cores, pode usar valores mais elevados nos campos *Lasso Width* / Largura do Laço e *Edge Contrast* / Contraste, e traçar a área grosseiramente porque o "magnetismo" adere automaticamente às diferenças de cor. Para imagens com cores mais suaves, é aconselhável usar valores mais baixos e traçar a área com mais precisão.

❹ A Ferramenta *Magic Wand* / Varinha Mágica (atalho: W)

A *Magic Wand* / Varinha Mágica ( ) permite seleccionar uma área (ou várias áreas) de cor semelhante com um simples clique. Essa(s) área(s) pode ser mais ou menos abrangente(s), dependendo do valor *Tolerance* / Tolerância (em pixéis) fixado na barra de opções: um valor baixo selecciona cores muito semelhantes ao pixel sobre o qual se fez clique, um valor mais elevado abarca uma área de cores mais vasta (= mais tolerância).

Barra de opções para a ferramenta *Magic Wand* / Varinha Mágica



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Quatro ícones para, respectivamente: definir uma selecção simples (anulando qualquer outra que estivesse activa), adicionar selecção, subtrair selecção ou reter apenas a área de intersecção entre a nova selecção e outra já existente. Pode obter-se os mesmos resultados, premindo a tecla [Shift] – para adicionar; a tecla [Alt] – para subtrair; ou as teclas [Shift] + [Alt], em simultâneo, para intersectar.

3. *Tolerance* / Tolerância. Valor em pixéis que define mais ou menos tolerância em relação ao pixel sobre o qual se faz clique. Valor mais elevado (mais tolerância) = maior área seleccionada.

4. *Anti-aliased* / Suavização de Serrilhado. Atenua o efeito de "escada" nos contornos da selecção. Esta opção deve estar sempre activa.

5. *Contiguos* / Adjacente. Activa/desactiva a opção de seleccionar apenas tons contíguos (continuados, sem separações entre si).

6. *Use All Layers* / Utilizar Todas as Camadas. Activa/desactiva a possibilidade de "ler" cores em todas as camadas visíveis, e não apenas na camada activa.

❺ A Ferramenta *Crop* / Corte Demarcado (atalho: C)

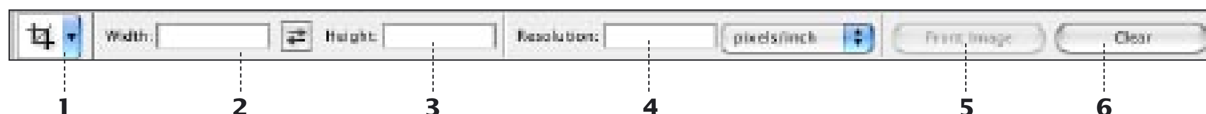
A Ferramenta *Crop* / Corte Demarcado (⌗) corta/reenquadra a imagem. Pode definir uma área para corte pelo simples arrastamento da ferramenta, ou pode fornecer valores fixos para largura, altura e resolução da área a cortar, através da barra de opções.

A Barra de Opções da Ferramenta *Crop* / Corte Demarcado

Para esta ferramenta, a barra de opções apresenta dois aspectos diferentes: um quando a ferramenta está seleccionada mas não foi ainda definida qualquer área para corte, e outro depois de definir essa área.

Este é o aspecto da barra quando activamos a ferramenta:

Barra de opções para a ferramenta *Crop* / Corte Demarcado



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Width* / Largura. O valor para largura é dado na unidade de medida em uso; no entanto, pode acrescentar uma abreviatura para usar outra unidade de medida (ex.: px para pixéis, cm para centímetros, etc.)

3. *Height* / Altura. Também aqui pode usar uma abreviatura para uma unidade de medida diferente da que está em uso.

4. *Resolution* / Resolução. No menu à frente, pode escolher se este valor é em pixeis por polegada (pixels/inch) ou em pixéis por cm (pixels/cm).

5. *Front Image* / Imagem Frontal. Clique para colocar, automaticamente, os valores de largura, altura e resolução da imagem activa nos campos respectivos. Depois pode abrir outra imagem e cortá-la com o mesmo tamanho, arrastando com a ferramenta.

6. *Clear* / Apagar. Clique para limpar os campos numéricos da barra de opções.

Barra de opções para a ferramenta *Crop* / Corte Demarcado quando já existe uma área definida



1. *Cropped Area: Delete, Hide* / Área Cortada: Excluir, Ocultar. Antes de cortar a área, se a sua imagem contiver camadas, pode escolher cortar essa(s) camada(s) com a opção *Delete* / Apagar ou simplesmente escondê-las, activando *Hide* / Esconder. Com esta segunda opção,

pode, depois, arrastar áreas da(s) camada(s) que tenha(m) ficado fora da imagem, mas que não foram cortadas. Esta opção não está disponível quando a imagem não tem camadas.

2. *Shield* / Proteger. Activa/desactiva a opção de cobrir a área a cortar por uma cor (escolhida no quadrado seguinte) que ajuda o operador a decidir qual o melhor enquadramento.

3. *Color* / Cor. Clique para escolher a cor que cobre a área a cortar.

4. *Opacity* / Opacidade. Opacidade da cor escolhida no quadrado anterior.

5. *Perspective* / Perspectiva. Opção que permite corrigir a perspectiva de certas imagens, como a distorção em edifícios; com esta opção activa, pode mover as pegas para corrigir a perspectiva.

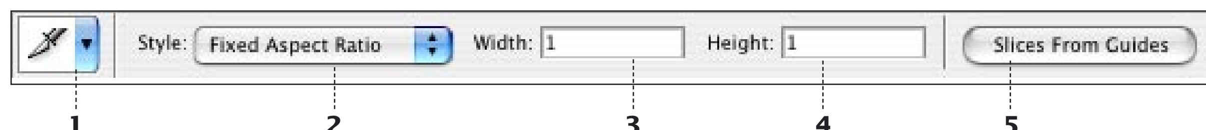
Depois de preenchidos correctamente todos os campos da barra de opções, e depois de arrastar/ajustar a área a cortar, pode premir a tecla [Enter] ou fazer duplo-clique dentro da área definida para efectivamente cortar.

❻ A Ferramenta *Slice* / Fatia (atalho: K)

A Ferramenta *Slice* / Fatia ( ) serve para dividir em diferentes áreas funcionais uma imagem destinada à Web. Cada fatia é salva como um ficheiro independente contendo os seus próprios parâmetros, paleta de cores, *links*, efeitos *rollover* e efeitos de animação.

Se o operador não definiu qualquer fatia, o programa considera toda a imagem como uma única fatia. Ao criar uma (ou mais) fatia(s), o programa automaticamente subdivide a área restante em fatias automáticas.

Barra de opções para a ferramenta *Slice* / Fatia



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Style* / Estilo. Pode ser:
Normal, para determinar as dimensões da fatia através do arrastamento do rato.
Constrained Aspect Ratio / Índice do aspecto ajustado, para estabelecer uma relação proporcional entre a largura e a altura.
Fixed Size / Tamanho Fixo, para estabelecer valores prefedinidos, em pixéis, para a largura e altura da fatia.

3. *Width* / Largura. Valor fixo para a largura da fatia.

4. *Height* / Altura. Valor fixo para a altura da fatia.

5. *Slices from Guides* / Fatias a partir das guias. Clique para criar fatias automaticamente a partir das guias colocadas.

A Ferramenta *Slice Select Tool* / Selecção de Fatias

A Ferramenta *Slice Select Tool* / Selecção de Fatias ( ), situa-se "por baixo" da ferramenta *Slice* / Fatia e permite seleccionar as fatias existentes.

Barra de opções para a ferramenta *Slice Select Tool* / Seleção de Fatias



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Quatro ícones para re-ordenar as fatias. São eles, respectivamente: passar para a frente de tudo, passar uma posição para a frente, passar uma posição para trás, passar para trás de tudo.

3. *Slice Options...* / Opções da Fatia... Abre uma janela com opções para a fatia activa.

4. *Promote to User Slices* / Forçar para Fatia do Usuário. Clique para transformar fatias automáticas em fatias do utilizador.

5. *Divide Slice...* / Dividir Fatia... Clique para dividir a fatia seleccionada.

6. *Hide Auto Slices* / Ocultar Fatias Automaticamente. Clique para esconder todas as fatias automáticas.

7 A Ferramenta *Patch* / Correção (atalho: J)

A Ferramenta *Patch* / Correção ( ) funciona entre uma área inicial e uma área destinatária, combinando a luz, textura e sombra da primeira para a segunda. Depois de activar esta ferramenta, deve seleccionar com ela uma área, que pode ser a origem ou o destino (dependendo do que decidir através da barra de opções); pode, em alternativa, usar um padrão.

À selecção feita com esta ferramenta pode ser atribuído um valor de *feather* / difusão, através do menu *Select* > *Feather* / Seleção > Difusão.

Barra de opções para a ferramenta *Patch* / Correcção



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Quatro ícones para, respectivamente: definir uma selecção simples (anulando qualquer outra que estivesse activa), adicionar selecção, subtrair selecção ou reter apenas a área de intersecção entre a nova selecção e outra já existente. Pode obter-se os mesmos resultados, premindo a tecla [Shift] – para adicionar; a tecla [Alt] – para subtrair; ou as teclas [Shift] + [Alt], em simultâneo, para intersectar.

3. *Patch: Source, Destination* / Corrigir: Origem, Destino. Através de um destes botões pode decidir se a zona seleccionada vai ser a origem (*source*) ou o destino (*destination*) da transformação a aplicar. Depois arraste a selecção para a área que pretende remendar ou onde pretende ir burcar informação. A mesma selecção pode ser arrastada para outras áreas.

4. *Transparent* / Transparente. Clique para fazer com que o resultado do "remendo" seja uma área "transparente" através da qual pode ver os pixéis originais.

5. *Use Pattern* / Usar Padrão. Clique para usar um padrão na zona a remendar.

6. Lista de padrões disponíveis.

A Ferramenta *Healing* / Recuperando Ferramenta Pincel

A Ferramenta *Healing* / Recuperando Ferramenta Pincel ( ) situa-se no mesmo local que a ferramenta *Patch* / Correcção e serve para reparar áreas da imagem com informação retirada de outra área. Funciona da seguinte forma: para colher a informação que pretende depois transpor, faça clique sobre a área com a "boa" informação premindo ao mesmo tempo a tecla [Alt]. Depois basta "pincelar" sobre a zona a corrigir.
A ferramenta vai buscar a cor à zona de amostragem mas faz uma interpolação com a textura e luminosidade da zona de destino, resultando numa mistura de ambas. Deve usar pequenas "pinceladas" e esperar um pouco após cada uma para ver se o resultado é satisfatório.

Barra de opções para a ferramenta *Healing* / Recuperando Ferramenta Pincel



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. Se escolher Normal não existe qualquer mistura. Se escolher Replace, a nova cor substitui completamente a cor existente. Os outros modos de mistura de cor estão descritos em detalhe no final do capítulo sobre ferramentas.

4. *Source: Sampled, Pattern* / Origem: Amostra, Padrão. Com um clique num destes botões, define se o ponto de origem é uma zona de amostragem (*Sampled*) determinada pelo [Alt] + clique ou se é um padrão (*Pattern*) já existente. Neste caso, a lista de padrões, a seguir, fica disponível.

5. Lista de padrões.

6. *Aligned* / Alinhado. Funciona da seguinte forma:

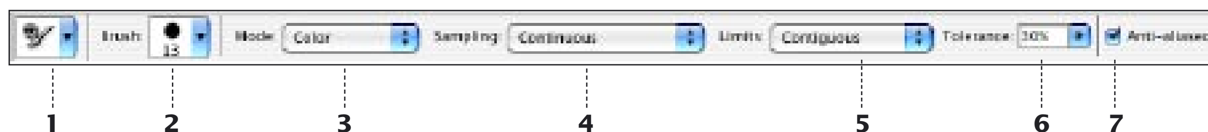
- Com a opção *Aligned* / Alinhado activa, copia a área de referência apenas uma vez mesmo que páre e recomece a "pintar" várias vezes, permitindo continuar a imagem interrompida no mesmo ponto em que parou.
- Com esta opção desactivada, pode aplicar a informação copiada sempre a partir do ponto inicial, de cada vez que larga o rato e recomeça a "pintar".

7. *Use All Layers* / Utilizar Todas as Camadas. Activa/desactiva a possibilidade de ir buscar informação a todas as camadas visíveis, e não apenas à camada activa.

A Ferramenta *Color Replacement* / Substituição de Cor

Esta Ferramenta *Color Replacement* / Substituição de Cor ( ) substitui determinadas cores na imagem, pela cor foreground / cor do primeiro plano. Nota: antes de usar a ferramenta, lembre-se de fazer um clique sobre o quadrado de cor *foreground* / cor do primeiro plano para ter acesso ao *Color Picker* / Seletor de Cores e escolher a cor de substituição. ou então, use a Ferramenta Eyedropper / Conta-gotas, para ir buscar a cor pretendida.

Barra de opções para a ferramenta *Color Replacement* / Substituição de Cor



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher Reset Tool / Restaurar Ferramenta ou Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Brushes / Pincéis disponíveis.

3. Mode / Modo. Lista de modos de mistura de cor, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. Os modos de mistura de cor estão descritos em detalhe na página 39. Para esta ferramenta, o modo *Color* / Cor é o mais usual, e aquele que está predefinido.

4. *Sampling* / Amostras. A forma de definir o ponto de amostragem, pode ter uma das opções:
Contínuos / Contínuo: para ir sempre retirando uma amostragem da cor sobre a qual vai arrastando o cursor;
Once / Uma Vez: para substituir a cor apenas nas áreas com cor igual àquela sobre a qual fez clique (até levantar o rato);
Background Swatch / Amostra Fundo: para substituir apenas áreas contendo a cor que estiver no quadrado da cor do plano de fundo (cor *background*).

5. *Limits* / Limites. Limites da cor de substituição. Escolha uma das seguintes opções:
Discontiguous / Não-adjacente: para substituir a cor de amostragem sempre que ela surja debaixo do cursor;
Contiguous / Adjacente: para substituir as cores contíguas à cor debaixo do cursor;

Find Edges / Indicação de Arestas: para substituir áreas seguidas com a cor de amostragem, mantendo os contrastes.

6. *Tolerance* / Tolerância. Valor, em pixéis, para a tolerância de cor, entre 0 e 255. Um valor baixo substitui cores muito semelhantes àquela onde se faz clique; um valor elevado substitui uma gama de cores mais vasta

7. *Anti-aliased* / Suavização de Serrilhado. Atenua o efeito de "escada" nos contornos de uma selecção em linhas não rectas (horizontais ou verticais).

8 A Ferramenta *Brush* / Pincel (atalho: B)

A Ferramenta *Brush* / Pincel ( ) permite aplicar pinceladas de cor, usando a *cor foreground / cor do primeiro plano*, com um traço cuja espessura, dureza e opacidade são determinadas através das opções escolhidas na barra respectiva:

Atalhos: Se fizer um clique com uma ferramenta de pintura e premir a tecla [Shift] ao fazer o segundo clique, faz uma linha recta entre os dois pontos.
Se fizer [Alt] quando uma ferramenta de pintura está activa, o cursor transforma-se num conta-gotas. Isso significa que tem acesso temporário à ferramenta conta-gotas.

Barra de opções para a ferramenta *Brush* / Pincel



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (pág. 39).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

5. *Flow* / Fluxo. Regula o fluxo de tinta, determinando a "rapidez" com que uma pincelada surge na imagem. É mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

6. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desactiva o modo aerógrafo, que simula o uso deste tipo de caneta de desenhador.

A Ferramenta *Pencil* / Lápis

A Ferramenta *Pencil* / Lápis ( ) funciona de modo semelhante ao *Brush* / Pincel, mas usa apenas pontas (*brushes*) rijas. A Barra de Opções é também semelhante mas não apresenta o campo *Flow* / Fluxo nem a opção *Airbrush* / Aerógrafo. Tem uma opção adicional: *Auto Erase* / Borracha Automática; ao activar esta opção, significa que se passar por cima de uma linha que fez anteriormente com esta ferramenta, a cor dessa linha será substituída pela cor *background* / cor do plano de fundo.

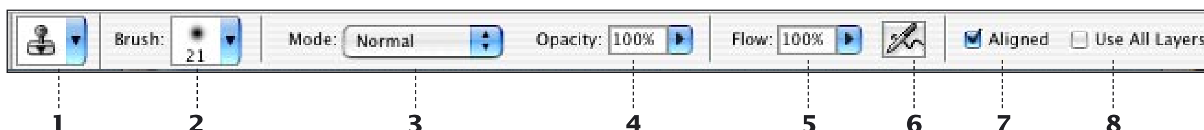
Barra de opções para a ferramenta *Pencil* / Lápis



❾ A Ferramenta *Stamp* / Carimbo (atalho: S)

A Ferramenta *Stamp* / Carimbo ( ) toma como referência um ponto da imagem ([Alt] + clique em simultâneo), e depois basta arrastar o cursor para "pintar" com a imagem de origem.

Barra de opções para a ferramenta *Stamp* / Carimbo



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (*pág. 39*).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

5. *Flow* / Fluxo. Regula o fluxo de tinta, determinando a "rapidez" com que uma pincelada surge na imagem. É mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

6. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desactiva o modo aerógrafo, que simula o uso deste tipo de caneta de desenhador.

7. *Aligned* / Alinhado. Funciona da seguinte forma:

- Com esta opção activa, copia a área de referência apenas uma vez mesmo que páre e recomece a "pintar" várias vezes, permitindo continuar a imagem interrompida no mesmo ponto em que parou.

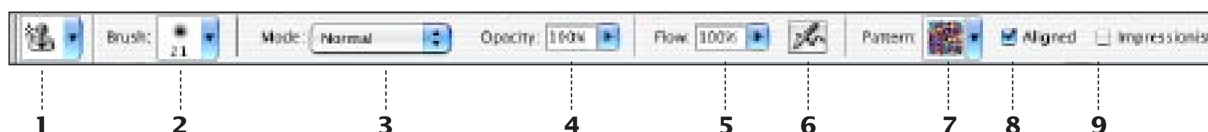
- Com esta opção desactivada, pode aplicar a informação copiada sempre a partir do ponto inicial, de cada vez que larga o rato e recomeça a "pintar".

8. *Use All Layers* / Utilizar Todas as Camadas. Activa/desactiva a possibilidade de ir buscar informação a todas as camadas visíveis, e não apenas à camada activa.

A Ferramenta *Pattern Stamp* / Carimbo de Padrão

A Ferramenta *Pattern Stamp* / Carimbo de Padrão ( ) permite aplicar um padrão existente através de pinceladas. Tem algumas semelhanças com o "outro" carimbo, mas a informação aplicada é escolhida de uma lista de padrões disponíveis.

Barra de opções para a ferramenta *Pattern Stamp* / Carimbo com Padrão



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (*pág. 39*).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

5. *Flow* / Fluxo. Regula o fluxo de tinta, determinando a "rapidez" com que uma pincelada surge na imagem. É mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

6. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desactiva o modo aerógrafo, que simula o uso deste tipo de caneta de desenhador.

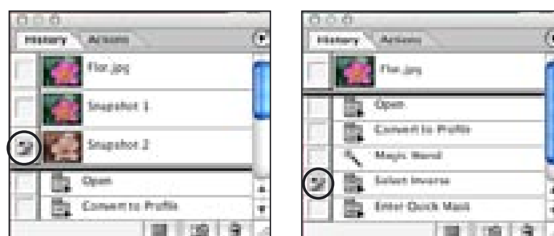
7. Lista de padrões disponíveis.

8. *Aligned* / Alinhado. Funciona da seguinte forma:
- Com a opção *Aligned* / Alinhado activa, repete o padrão uniformemente, mesmo que páre e recomece a "pintar" várias vezes, permitindo continuar o padrão interrompido no mesmo ponto em que parou. Se o padrão for mais pequeno que a imagem em uso, repete-o em quadrados seguidos.
- Com esta opção desactivada, pode aplicar o padrão escolhido sempre a partir do ponto inicial, de cada vez que larga o rato e recomeça a "pintar".

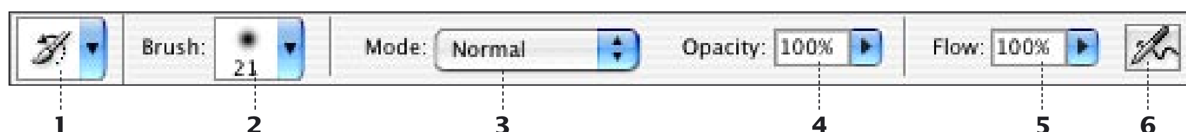
9. *Impressionist* / Impressionista. Activa/desactiva o modo Impressionista, que reproduz o padrão escolhido de forma aleatória.

❿ A Ferramenta *History Brush* / Pincel do Histórico (atalho: Y)

A Ferramenta *History Brush* / Pincel do Histórico ( ) permite repor, com pinceladas, áreas de um estado anterior da imagem ou de um *snapshot* / instantâneo. Para definir qual o estado ou o *snapshot* onde vai buscar informação, deve assinalá-lo na *paleta History / Histórico* (ver imagens)



Barra de opções para a ferramenta *History Brush* / Pincel do Histórico



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (*pág. 39*).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

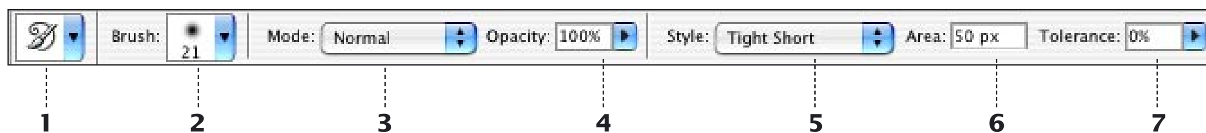
5. *Flow* / Fluxo. Regula o fluxo de tinta, determinando a "rapidez" com que uma pincelada surge na imagem. É mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

6. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desactiva o modo aerógrafo, que simula o uso deste tipo de caneta de desenhador.

A Ferramenta *Art History Brush* / Pincel de Arte do Histórico

A Ferramenta *Art History Brush* / Pincel de Arte do Histórico ( ) situa-se no mesmo local que a ferramenta anterior, e funciona de forma semelhante, mas aplica a informação colhida de forma impressionista e aleatória, podendo escolher diferentes estilos na barra respectiva.

Barra de opções para a ferramenta *Art History Brush* / Pincel de Arte do Histórico



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (*pág. 39*).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

5. *Style* / Estilo. Lista de estilos de pintura disponíveis.

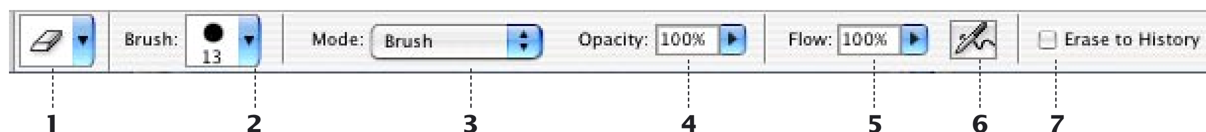
6. *Area* / Área. Área a ser preenchida pelo traço da ferramenta.

7. *Tolerance* / Tolerância. Limita as áreas onde pode "pintar". Um valor baixo permite pintar quase sem limites; um valor elevado limita a ferramenta a ser usada em áreas cuja cor difere bastante da cor que existia no estado assinalado na *paleta History / Histórico*.

⓫ A Ferramenta *Eraser* / Borracha (atalho: E)

A Ferramenta *Eraser* / Borracha ( ) retira pixéis da camada activa. Se estiver a trabalhar no *Background* (imagem de fundo), ou numa camada onde esteja activa a opção *Lock Transparent Pixels* (bloquear pixéis transparentes), os pixéis por onde passa a ferramenta são substituídos pela *cor Background / cor do plano de fundo*.

Barra de opções para a ferramenta *Eraser* / Borracha



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final deste capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor que podem ser usados com as ferramentas de pintura (*pág. 39*).

4. *Opacity* / Opacidade do traço.

5. *Flow* / Fluxo. Regula o fluxo de tinta, determinando a "rapidez" com que uma pincelada surge na imagem. É mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

6. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desactiva o modo aerógrafo, que simula o uso deste tipo de caneta de desenhador.

7. *Erase to History* / Apagar para Histórico. Com esta opção activa, a borracha funciona de forma idêntica à ferramenta *History Brush / Pincel do Histórico*, ou seja, repõe um estado anterior ou um *snapshot* / instantâneo assinalado na *paleta History / Histórico*.

A Ferramenta *Background Eraser* / Borracha de Plano Fundo

A Ferramenta *Background Eraser* / Borracha de Plano Fundo ( ) retira uma amostra da cor no centro do *brush* / pincel e apaga essa cor ao arrastar, sempre que ela aparece dentro da área do traço.

A Barra de Opções da Ferramenta *Background Eraser* / Borracha de Plano Fundo



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Limits* / Limites. Modo de apagar os contornos (ou limites). As opções são:
Discontiguous / Não Adjacente, para apagar todos os pixéis parecidos (determinado pela *tolerance* / tolerância), quer sejam ou não seguidos. Com esta opção deve escolher também *Once* / Uma vez, do menu *Sampling* / Amostras.
Contiguous / Adjacente, para apagar apenas pixéis seguidos com a mesma cor, dentro da tolerância escolhida.
Find Edges / Indicação de Arestas, para apagar pixéis contínuos, mas mantendo o contorno dos objectos.

4. *Tolerance* / Tolerância. Valor em pixéis que define mais ou menos tolerância em relação à cor no centro do traço.

5. *Protect Foreground Color* / Proteger a cor de fundo. Activa/desactiva a opção de proteger a cor que estiver no quadrado de *cor foreground / cor do primeiro plano*. Sempre que esta cor surge dentro da área do traço, ela será preservada.

6. *Sampling* / Amostras. Opções relativas à amostra:
Continuous / Contínuo, para apagar todos os pixéis sobre os quais arrastar o cursor.
Once / Uma Vez, para apagar os pixéis muito semelhantes ao primeiro pixel sobre o qual fez clique.
Background Swatch / Amostra Fundo, para apagar apenas os pixéis muito semelhantes à cor de fundo (dentro da tolerância escolhida).

A Ferramenta *Magic Eraser* / Borracha Mágica

A Ferramenta *Magic Eraser* / Borracha Mágica ( ) apaga ao fazer um simples clique sobre uma área da imagem, apagando uma área maior ou menor, em função da tolerância escolhida.

A Barra de Opções da Ferramenta *Magic Eraser* / Borracha Mágica



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Tolerance* / Tolerância. Valor em pixéis que define mais ou menos tolerância em relação ao pixel sobre o qual se faz clique.

3. *Anti-Aliased* / Suaviz. de Serr. Atenua o efeito de "escada" nos contornos da área apagada. Esta opção deve estar sempre activa.

4. *Contiguos* / Contíguo. Activa/desactiva a opção de apagar apenas cores seguidas.

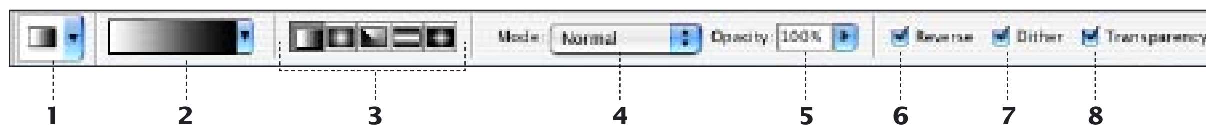
5. *Use All Layers* / Utilizar Todas as Camadas. Activa/desactiva a possibilidade de apagar áreas, na camada activa, com base em cores encontradas em todas as camadas visíveis, e não apenas na camada activa.

6. *Opacity* / Opacidade. Percentagem de opacidade. 100% apaga completamente; percentagens inferiores apagam parcialmente.

⓬ A Ferramenta *Gradient* / Degradê (atalho: G)

A Ferramenta *Gradient* / Degradê (▣) cria uma gradação entre duas ou mais cores. Estas cores podem ser escolhidas de uma lista já existente ou podem criar-se novas combinações. Para definir a área, arrasta-se de um ponto inicial até ao ponto para terminar a gradação. Esta terá aspectos diferentes, dependendo do tipo de degradê escolhido na Barra respectiva.

A Barra de Opções da Ferramenta *Gradient* / Degradê



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, “limpando” as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Lista de *Gradients* / Degradês disponíveis.

3. Tipos de Degradê.

4. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como as cores do degradê escolhido se misturam com a cor já existente. No final do capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor (*pág. 39*).

5. *Opacity* / Opacidade do degradê.

6. *Reverse* / Contrário. Inverte a direcção do degradê.

7. *Dither* / Pontilhamento. Suaviza a transição entre as cores que compõem o degradê.

8. *Transparency* / Transparência. Permite que o degradé tenha zonas transparentes.



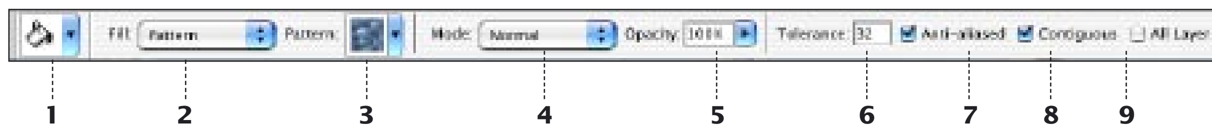
Nota: Para editar e alterar um degradê existente, deve fazer clique sobre o degradê escolhido, na Barra de Opções, para ter acesso à janela de edição de degradés.



A Ferramenta *Paint Bucket* / Balde de Tinta

A Ferramenta *Paint Bucket* / Balde de Tinta () situa-se "atrás" da Ferramenta *Gradient* / Degradê, na barra de ferramentas. Ela enche com a cor *Foreground* / Cor do plano da frente ou com um padrão (escolhido na barra de opções) uma área de cor semelhante (que pode ser maior ou menor, dependendo da tolerância).

A Barra de Opções da Ferramenta *Paint Bucket* / Balde de Tinta



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Fill* / Preenchimento. Pode escolher preencher com *Pattern* / Padrão ou com a cor *Foreground* / Cor do primeiro plano.

3. Lista de padrões disponíveis.

4. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como a cor aplicada se mistura com a cor já existente. No final do capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor (*pág. 39*).

5. *Opacity* / Opacidade. Percentagem de opacidade para a cor a aplicar.

6. *Tolerance* / Tolerância. Valor em pixéis que define mais ou menos tolerância para as variações de cor. Valor mais elevado (mais tolerância) = maior área preenchida com cor.

7. *Anti-Aliased* / Suav. de Serr.. Atenua o efeito de "escada" nos contornos da área preenchida com cor. Esta opção deve estar sempre activa.

8. *Contiguos* / Contíguo. Activa/desactiva a opção de encher apenas áreas de tons contíguos (sem separações entre si).

9. *All Layers* / Todas as Camadas. Activa/desactiva a possibilidade de "ler" cores em todas as camadas visíveis, e não apenas na camada activa. A área de cor a preencher, no entanto, é sempre apenas na camada activa.

⓭ As Ferramentas *Blur* / Desfocar, *Sharpen* / Nitidez e *Smudge* / Borrar (atalho: R)



A Ferramenta *Blur* / Desfocar ( ) vai desfocando as áreas da imagem por onde passa, enquanto a Ferramenta *Sharpen* / Nitidez ( ) faz o inverso, ou seja, vai aguçando ou focalizando as áreas percorridas. Funcionam de forma semelhante aos filtros com o mesmo nome, mas é como se estes fossem aplicados com um pincel.

A Ferramenta *Smudge* / Borrar ( ) simula a acção de espalhar a cor da imagem com um dedo, como se a imagem fosse de tinta fresca e com um dedo sobre um ponto se espalhasse essa cor na direcção em que se arrasta o rato.

A Barra de Opções é idêntica para as três ferramentas; apenas a da ferramenta *Smudge* / Borrar tem a opção *Finger Painting* / Pintura a dedo que não existe para as outras duas.

A Barra de Opções das Ferramentas *Blur* / Desfocar, *Sharpen* / Nitidez e *Smudge* / Borrar



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Lista de *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determinam como as novas pinceladas se misturam com as cores já existentes. No final do capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor (*pág. 39*).

4. *Strength* / Resistência. Intensidade da pincelada aplicada.

5. *Use All Layers* / Utilizar Todas as Camadas. Permite usar cor(es) de todas as camadas visíveis

6. *Finger Painting* / Pintar com o Dedo. (só para a ferramenta *Smudge* / Borrar) simula espalhar a cor com um dedo molhado em tinta fresca, na *cor foreground / cor do primeiro plano*.

⓮ As Ferramentas *Dodge* / Subexposição, *Burn* / Superexposição e *Sponge* / Esponja (atalho: O)



As Ferramentas *Dodge* / Subexposição ( ), *Burn* / Superexposição ( ) e *Sponge* / Esponja ( ) simulam as técnicas fotográficas tradicionais para alterar a exposição (as duas primeiras ferramentas) e a saturação (no caso da ferramenta *Sponge* / Esponja) de uma imagem.

A Barra de Opções para as Ferramentas *Dodge* / Subexposição e *Burn* / Superexposição (a barra é idêntica para as duas ferramentas):



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Lista de *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Range* / Escala. Aqui pode escolher afectar as *Shadows* / Sombras, *Midtones* / Tons Médios ou *Hightlights* / Realces.

4. *Exposure* / Exposição. Percentagem de exposição.

5. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desativa o modo aerógrafo, que simula o uso das canetas de desenhador com o mesmo nome.



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Lista de *Brushes* / Pincéis disponíveis.

3. *Mode* / Modo. Aqui pode escolher *Desaturate* / Remover Saturação ou *Saturate* / Saturar.

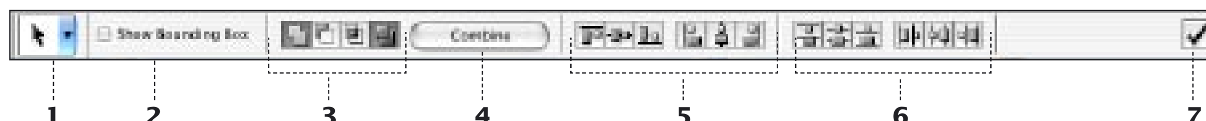
4. *Flow* / Fluxo. Regulação do fluxo. Mais eficaz quando se usa uma mesa digitalizadora.

5. *Airbrush* / Aerógrafo. Activa/desativa o modo aerógrafo, que simula o uso destas canetas de desenhador.

⓯ As Ferramentas de Selecção de *Paths* / Demarcadores (atalho: A)

A Ferramenta de Selecção de *Paths* / Demarcadores (↖) serve para seleccionar um *Path*/ Demarcador. Se pretender seleccionar apenas um (ou alguns) ponto(s) de um *path*/demarcador, deve usar a ferramenta de selecção directa (↖). Esta última ferramenta não tem opções na Barra respectiva.

A Barra de opções para a Ferramenta de Selecção de *Paths* / Demarcadores



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. *Show Bounding Box* / Mostrar caixa delimitadora.

3. Estes quatro ícones regulam como os *subpaths* / subdemarcadores se "relacionam" entre si. Cada um destes permite, respectivamente: adicionar a outro *subpath*/subdemarcador; subtrair de outro *subpath*/subdemarcador; interceptar com outro *subpath*/subdemarcador; excluir áreas sobrepostas de *subpaths*/subdemarcadores.

4. *Combine* / Combinar. Combina vários *subpaths*/subdemarcadores transformando-os num só.

5. Estes ícones só se encontram disponíveis quando existem dois ou mais *subpaths*/subdemarcadores seleccionados. Permite fazer alinhamentos entre eles, alinhando, respectivamente: os topos, os centros verticais, as bases, os lados esquerdos, os centros horizontais e os lados direitos.

6. Estes ícones só se encontram disponíveis quando existem três ou mais *subpaths*/subdemarcadores seleccionados. Servem para distribuí-los, colocando-os a distâncias iguais. Cada distribuição, pode ter como ponto de referência, respectivamente: os topos, os centros verticais, as bases, os lados esquerdos, os centros horizontais ou os lados direitos.

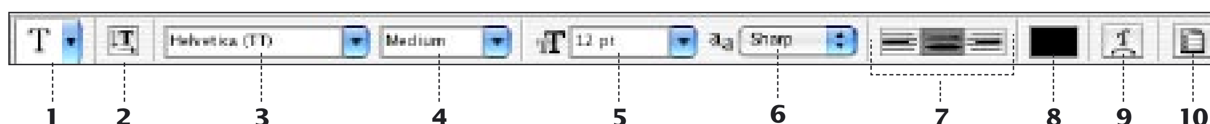
7. Desativa o *path* / demarcador em uso.

⓰ A Ferramenta *Type* / Texto (atalho: T)

Existem duas ferramentas que permitem criar texto editável em qualquer momento. Situam-se no mesmo local da paleta de ferramentas. A primeira cria texto horizontal (T) e a segunda cria texto vertical (↓T), podendo alterar-se um para o outro, ou seja, pode criar inicialmente texto vertical e depois modificar para texto horizontal e vice-versa.

Nota: ao criar texto com a ferramenta *Type* / Texto, surge automaticamente uma nova camada de texto na *Paleta Layers / Camadas*. Quando pretender reeditar o texto, basta fazer um duplo-clique sobre a miniatura desta camada.

A Barra de Opções da Ferramenta *Type* / Texto



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Clique para alternar entre texto horizontal e vertical.

3. Lista de fontes disponíveis

4. Estilo (normal, negro, itálico, etc.)

5. Corpo do texto (tamanho das letras)

6. Método de *anti-aliasing* / suavização do serrilhado das letras

7. Alinhamento do texto.

8. Cor do texto.

9. Aplicar uma distorção ao texto.

10. Mostra/esconde as *Paletas Character / Caractere* e *Paragraph / Parágrafo*.

Nota: todas as opções disponíveis na Barra existem também nas *Paletas Character / Caractere* e *Paragraph / Parágrafo*, que têm ainda outras opções para formatação do texto.

A Ferramenta *Type Mask* / Máscara de Texto

No mesmo local da paleta de ferramentas, existem duas ferramentas *Type Mask* / Máscara de Texto, que servem para criar uma selecção em forma de texto, com o tipo, tamanho e estilo de letra seleccionada na barra respectiva. Este texto pode ser horizontal ( ) ou vertical ( ).

Esta ferramenta não cria nenhuma camada (ao contrário da anterior); antes cobre a imagem com uma cor (como o *modo Quick Mask / Máscara Rápida*) e à medida que se escreve, vão ficando áreas transparentes, em forma das letras digitadas. Quando mudar de ferramenta, a cor desaparece e as áreas transparentes surgem como áreas seleccionadas. A partir daqui, esta selecção funciona como qualquer selecção: pode transformar-se através do menu *Select > Transform Selection / Seleção > Transformar Seleção*; pode mover-se esta área através da *ferramenta Move / Mover*, etc.

Este texto não é editável.

A Barra de Opções é igual à barra de opções para a primeira ferramenta de texto.

17 As Ferramentas *Pen* / Caneta (atalho: P)

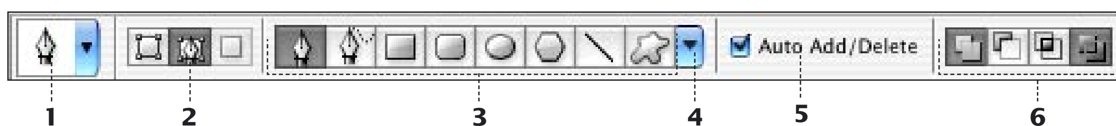
No mesmo local da paleta de ferramentas, existem várias ferramentas *Pen* / Caneta ( ), ( ), (+), (–), ( ); todas permitem criar formas a que chamamos *paths* / demarcadores, e que podem depois ser manuseados através da paleta com o mesmo nome (*Paleta Paths / Demarcadores*).

Eles podem ter três funções distintas. Podem servir:
- como ferramenta de desenho (pintando depois o interior e/ou o contorno);
- como mais uma forma de selecção (têm depois de ser transformadas em selecção);
- como máscara recortante para esconder parte(s) da imagem ao ser colocada num programa de paginação.

Um *path* / demarcador pode ser formado por linhas rectas ou curvas (chamadas curvas Bézier) das quais partem pegas. Tanto os pontos como as curvas podem ser manipulados através da ferramenta de selecção directa ( ). Para acrescentar ou retirar pontos, deve usar a caneta + (+) ou a caneta – (–), respectivamente.
As duas primeiras canetas ( ) e ( ) servem para criar *paths* / demarcadores. A primeira fixando pontos com linhas entre si; a segunda fazendo desenhos livres.
Quando pretender transformar um ponto curvo (no meio de um arco) num ponto bicudo (entre duas rectas), ou o inverso, use a ferramenta *Convert Point* / Conversora de Pontos ( ).
Ao usar a caneta de desenho livre ( ), se assinalar a opção *Magnetic* / Magnética, pode arrastar o rato ao longo de uma forma de cores contrastantes, e as linhas do *path* / demarcador aderem automaticamente, reagindo à diferenças de cor; é semelhante ao laço magnético.

A Caneta pode também servir para criar uma nova *camada de formas vectoriais*, se activar, na Barra de Opções, o primeiro dos três ícones de formas ( ), antes de iniciar o "desenho".

A Barra de Opções das Ferramentas *Pen* / Caneta



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Seleccionando um destes três ícones, decide o que vai ser o seu "desenho":
com o primeiro ícone cria uma nova *camada de formas vectoriais*;
com o segundo ícone cria um *work path / demarcador de trabalho*;
o terceiro ícone só está disponível para as *formas vectoriais* e cria uma nova área de cor na camada que estiver activa.

3. Deste conjunto de ícones pode seleccionar se vai usar a caneta simples, a caneta de desenho livre, uma forma vectorial predefinida, ou uma forma personalizada. Neste caso, surge um menu onde pode abrir uma lista com as formas disponíveis.

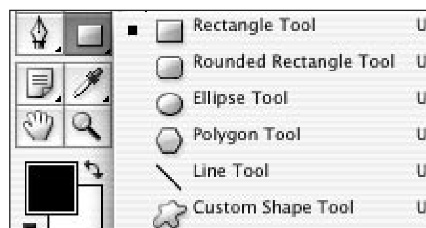
4. Opções específicas da forma seleccionada.

5. *Auto Add/Delete* / Adicionar/Remover Auto. Adicionar/retirar pontos automaticamente. Isto significa que se passar por cima da linha de um *path* / demarcador, a ferramenta transforma-se na caneta+, e se passar por cima de um ponto, surge a caneta –.

6. Estes quatro ícones regulam o que vai acontecer à nova forma, em caso de já existirem outros *paths* / demarcadores: adiciona a outro *subpath* / subdemarcador; subtrai de outro *subpath*/subdemarcador; intercepta com outro *subpath*/subdemarcador; exclui áreas sobrepostas de *subpaths* / subdemarcadores.

⓲ A Ferramenta *Shapes* / Formas Vectoriais (atalho: U)

A Ferramenta *Shapes* / Formas Vectoriais permite desenhar formas vectoriais, podendo escolher formas geométricas predefinidas (rectângulo com ou sem cantos redondos, elipse, polígono e linha) ou uma forma personalizada, podendo escolher desenhos de uma longa lista que surge na Barra de Opções respectiva.



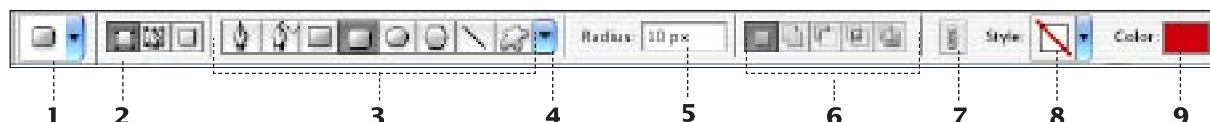
Estas formas vectoriais são manipuladas da forma já explicada para os *paths* / demarcadores, ou seja, pode mover toda a forma com a ferramenta de selecção de *paths* / demarcadores (↖) ou pode manusear pontos e pegas através da ferramenta de selecção directa (↖).

Pode ainda acrescentar e retirar pontos com as canetas mais e menos, respectivamente, e também converter o tipo de pontos com a ferramenta *Convert Point* / Conversora de pontos (↖).

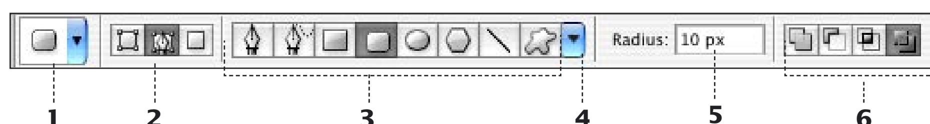
À semelhança do que acontece com a *ferramenta Pen / Caneta*, a Barra de Opções apresenta um conjunto de três ícones onde pode escolher (respectivamente):
criar uma nova *camada de formas vectoriais*;
criar um *work path* / demarcador de trabalho;
ou criar uma nova área de cor na camada que estiver activa.

O conteúdo da Barra modifica-se em função de cada uma destas opções. A Barra de Opções é semelhante quando vai criar uma nova forma vectorial (1.º ícone) ou um *work path* / demarcador de trabalho (2.º ícone), embora esta última tenha menos opções:

A Barra de Opções para as Formas Vectoriais, quando vai criar uma nova forma vectorial:



A Barra de Opções para as Formas Vectoriais, quando vai traçar um *work path* / demarcador de trabalho:



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Nova *camada de formas vectoriais* ou novo *work path / demarcador de trabalho* (surge automaticamente na *Paleta Paths / Demarcadores* e é temporário, até que se crie outro).

3. Deste conjunto de ícones pode seleccionar se vai usar uma forma vectorial predefinida (rectângulo com ou sem cantos redondos, elipse, polígono e linha) ou uma forma personalizada. Neste caso, surge um menu onde pode abrir uma lista com as formas disponíveis.

4. Opções específicas da forma seleccionada.

5. Raio para os cantos redondos do rectângulo.

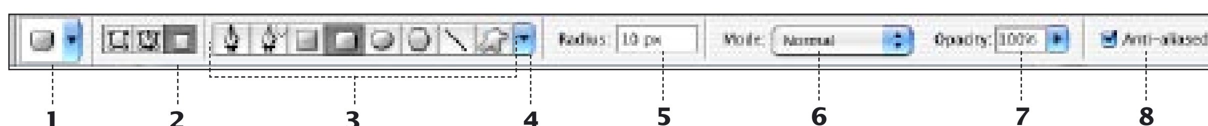
6. Estes quatro ícones regulam o que vai acontecer à nova forma, em caso de já existirem outros *paths* / demarcadores: adiciona a outro *subpath* / subdemarcador; subtrai de outro *subpath* / subdemarcador; intercepta com outro *subpath* / subdemarcador; exclui áreas sobrepostas de *subpaths* / subdemarcadores.

7. Botão para preservar as propriedades da camada com formas vectoriais.

8. Atribuir um estilo à camada

9. Cor para a camada.

A Barra de Opções para as Formas Vectoriais, quando vai criar uma nova área de cor na camada activa:



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / Restaurar Todas as Ferramentas para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Nova área de cor.

3. Deste conjunto de ícones pode seleccionar se vai usar uma forma vectorial predefinida (rectângulo com ou sem cantos redondos, elipse, polígono e linha) ou uma forma personalizada. Neste caso, surge um menu onde pode abrir uma lista com as formas disponíveis.

4. Opções específicas da forma seleccionada.

5. Raio para os cantos redondos do rectângulo.

6. *Mode* / Modo. Lista de *modos de mistura de cor*, que determina como a cor da nova área de cor se mistura com as cores já existentes. No final do capítulo sobre ferramentas encontra uma descrição de todos os modos de mistura de cor (*pág. 39*).

7. *Opacity* / Opacidade. Opacidade da cor.

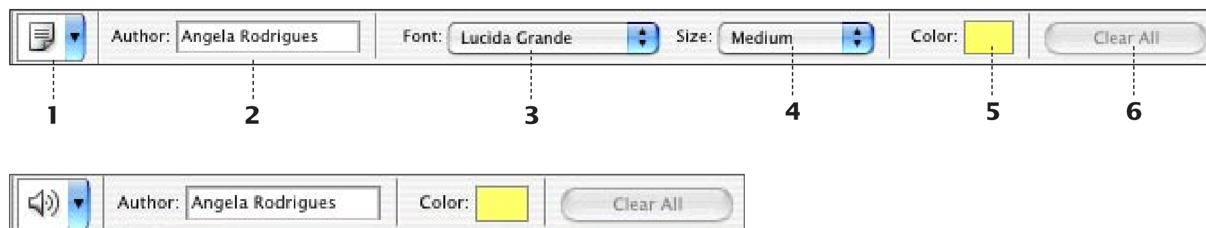
8. *Anti-Aliased* / Suav. de Serr.. Atenua o efeito de "escada" nos contornos da área preenchida com cor. Esta opção deve estar sempre activa.

⓳ As Ferramentas *Notes* / Notas e *Audio Annotation* / Anotações Sonoras (atalho: N)

As Ferramentas *Notes* / Notas (📄) e *Audio Annotation* / Anotações Sonoras (🔊) permitem adicionar anotações tanto escritas (semelhantes a *post-its*), como sonoras, introduzindo som através de um gravador.
Nenhuma destas anotações é imprimível.

A Barra de Opções é semelhante para ambas as ferramentas; apenas a ferramenta de anotações sonoras não apresenta campo para tipo e tamanho de letra.

A Barra de Opções para as Ferramentas Notes / Notas e Audio Annotation / Anotações Sonoras



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Identificação de quem escreve a nota

3. Tipo de letra para o texto

4. Tamanho da letra para o texto

5. Cor para a barra no topo da nota

6. Clique para apagar todas as notas do documento.

⓴ A Ferramenta *Eyedropper* / Conta-gotas (atalho: I)

A Ferramenta *Eyedropper* / Conta-gotas ( ) serve para ir buscar cor a qualquer ponto da imagem e colocar essa cor como *cor foreground / cor do primeiro plano*. Se premir a tecla [Alt] ao mesmo tempo que faz clique com esta ferramenta, essa cor passará para *cor background / cor do plano de fundo*.

A Ferramenta *Color Sampler* / Classificador de Cores

A Ferramenta *Color Sampler* / Classificador de Cores ( ) permite fixar até quatro pontos de amostragem de cor em cada imagem. A informação da composição de cor destes pontos, numerados, aparece na *paleta Info / Informações*. Para retirar um destes pontos basta arrastá-lo para fora da imagem. Para retirar todos, faça clique sobre o botão [*Clear All*] / [Limpar todos], na Barra de Opções. Esta, é igual para as duas ferramentas.

A Barra de Opções para as Ferramentas *Eyedropper* / Conta-gotas e *Color Sampler* / Classificador de Cores



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool / Restaurar Ferramenta* ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

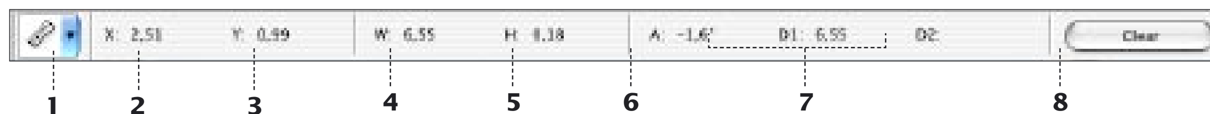
2. Aqui pode escolher se a sua "amostra" vai ser de:
- *Point Sample* / Amostra de ponto
- *3 by 3 average* / média de 3 por 3
- *5 by 5 average* / média de 5 por 5

3. *Clear* / Apagar. Apagar todos os pontos de amostragem. Só para a ferramenta *Color Sampler* / Classificador de Cores.

A Ferramenta *Measure* / Medir

A Ferramenta *Measure* / Medir (🖉) efectua medições entre dois pontos (apenas uma medição de cada vez). O valor da medida aparece na Barra de Opções e também na *Paleta Info / Informações*.
Para medir, basta activar a ferramenta e arrastar com o rato entre os pontos pretendidos. Se premir a tecla [Shift] ao mesmo tempo que arrasta, o movimento do rato ficará restrito a ângulos de 45º, o que permite traçar linhas direitas.

A Barra de Opções da Ferramenta *Measure* / Medir



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools / Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Coordenada horizontal (X) da origem da medição.

3. Coordenada vertical (Y) da origem da medição.

4. Largura.

5. Altura.

6. Ângulo.

7. Distâncias de um máximo de duas medições.

8. Limpar as linhas de medição.

㉑ A Ferramenta *Hand* / Mão (atalho: H)

A Ferramenta *Hand* / Mão (✋) serve para deslocar a imagem no ecrã, sempre que a visualizamos grande demais para caber toda na área visível.

Atalho: Sempre que estiver a usar outra ferramenta, pode ter acesso temporário à ferramenta da mão ao premir a Barra de Espaços (excepto quando está a usar a *ferramenta de Texto*).

A Barra de Opções da Ferramenta *Hand* / Mão



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Clique para ver a imagem a 100% de recolução.

3. Clique para que a imagem encha o ecrã.

4. Clique para ver a imagem no tamanho de impressão.

㉒ A Ferramenta *Zoom* / Lupa (atalho: Z)

A Ferramenta *Zoom* / Lupa (🔍) permite aumentar ou diminuir a visualização da imagem.

Atalhos: Para ter acesso temporário a esta ferramenta, para aumentar, basta premir em simultâneo as teclas ⌘ / [Ctrl] + Barra de Espaços.
Se pretender diminuir a visualização, então deve premir em simultâneo as teclas ⌘ / [Ctrl] + [Alt] + Barra de Espaços.
Para aumentar pode premir as teclas ⌘ / [Ctrl] + [+], e dar cliques com o rato; para diminuir, prima ⌘ / [Ctrl] + [–] e faça clique com o rato.
Para fazer com que a imagem preencha o ecrã: ⌘ / [Ctrl] + 0 (zero).

A Barra de Opções para a Ferramenta *Zoom* / Lupa



1. Ícone da ferramenta em uso. Clique para ter acesso às predefinições da ferramenta. Na janela que se abre, pode fazer clique sobre a seta do canto superior direito e escolher *Reset Tool* / Restaurar Ferramenta ou *Reset All Tools* / *Restaurar Todas as Ferramentas* para devolver a esta ferramenta ou a todas as ferramentas os valores-padrão, "limpando" as alterações que tenham sido feitas nas últimas operações.

2. Clique num destes ícones para escolher aumentar ou diminuir

3. *Resize Windows to Fit* / Redimensionar para Ajustar Janelas. Força a janela ajustar-se ao tamanho da imagem, à medida que esta é aumentada ou diminuída.

4. *Ignore Paletes* / Ignorar Paletas. Clique para que a imagem possa "crescer" para lá da área das paletas.

5. *Actual Pixels* / Tamanho Original. Clique para ver a imagem na resolução real.

6. *Fit On Screen* / Ajustar à Tela. Força a imagem a preencher a janela do programa.

7. *Print Size* / Tamanho de Impressão. Clique para ver a imagem no tamanho em que vai ser impressa.

㉓ Cor *Foreground* / Cor do Primeiro Plano

Esta é a cor que as ferramentas de pintura utilizam. Se fizer clique sobre este quadrado, abre o *Color Picker* / Seletor de Cores, onde pode escolher outra cor. Neste painel as cores podem ser escolhidas sobre um espectro de cor ou com valores numéricos, que podem ser expressos nos modelos de cor: HSB, RGB, Lab ou CMYK.
Outra forma de escolher uma cor para este quadrado, é através da *paleta Swatches / Amostras de cor* ou usando a *ferramenta Eyedropper / Conta-gotas*.

㉔ *Switch* / Troca (atalho: X)

Com um clique sobre esta seta de duas pontas, troca a *cor foreground / cor de primeiro plano* com a *cor background / cor de plano de fundo*. Pode usar o atalho: letra X.

㉕ Cores-padrão: preto e branco (atalho: D)

Sempre que precisar de usar preto e branco, basta clicar sobre estes quadradinhos. Pode usar o atalho: letra D.

㉖ Cor *Background* / Cor do Plano de Fundo

Esta é a cor usada pela borracha, ou sempre que apaga uma área na imagem *Background* / imagem do plano de fundo.
Se fizer clique sobre este quadrado, abre o *Color Picker* / Painel de Cores, onde pode escolher outra cor. Neste painel as cores podem ser escolhidas sobre um espectro de cor ou com valores numéricos, que podem ser expressos nos modelos de cor: HSB, RGB, Lab ou CMYK.
Outra forma de escolher uma cor para este quadrado, é através da *paleta Swatches / Amostras de cor* ou usando a *ferramenta Eyedropper / Conta-gotas*, ao mesmo tempo que prime a tecla [Alt].

㉗ e ㉘ Modo *Standard* e Modo *Quick Mask* / Máscara Rápida (atalho: Q)

Sempre que tem uma selecção activa e pretende ver melhor ou retocar essa selecção, pode entrar no modo *Quick Mask* / Máscara Rápida (atalho Q); isto fará com que a sua selecção (ou a área não seleccionada) fique coberta com uma cor para rápida distinção entre as duas áreas. Esta cor, e a sua opacidade, pode ser mudada através das opções do *Quick Mask* / Máscara Rápida, onde se chega com um duplo-clique sobre o ícone *Quick Mask* / Máscara Rápida.

Estando no Modo *Quick Mask* / Máscara Rápida, pode usar as ferramentas de pintura para retocar a selecção, usando preto para adicionar cor ou branco para a retirar. Quando regressar ao modo Standard (letra Q) a selecção estará modificada de acordo com os retoques feitos através da cor.

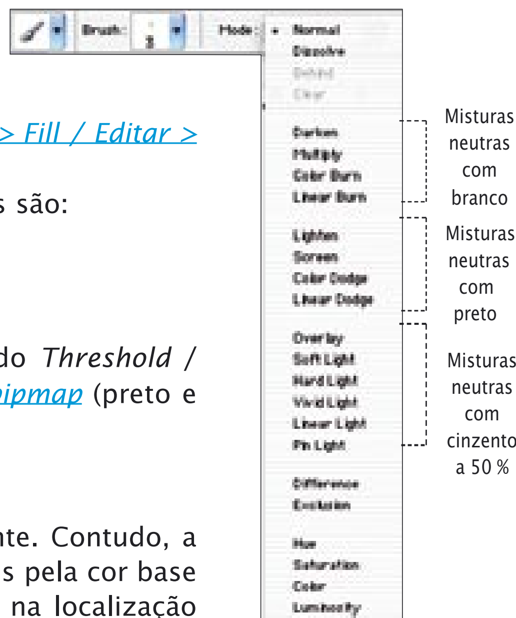
❷❾, ❸⓿ e ❸❶ Modos de Apresentação do Ecrã (atalho: F)

Digitando sucessivamente a letra F ou fazendo cliques em cada um destes três ícones, pode passar-se pelos três modos de apresentação do ecrã:
- Ecrã no modo Standard
- Ecrã total com barra de menus (em fundo cinzento)
- Ecrã total (visualiza apenas a imagem em fundo preto)

❸❷ *Jump to Image Ready* / Saltar para o Image Ready (atalho: ⌘/Ctrl + Shift + M)

Clique para passar ao Image Ready

Os Modos de Mistura de Cores



Os modos de mistura de cores controlam como a cor da imagem é afectada por uma ferramenta de pintura ou de edição, e são uma opção disponível na Barra de Opções. Também através do menu Edit > Fill / Editar > Preencher, se podem misturar as cores.
Os possíveis modos que surgem na Barra de Opções são:

Normal

A cor final é igual à cor aplicada.
Este é o modo padrão. O modo Normal é chamado *Threshold* / Limite quando se trabalha em imagens em modo bipmap (preto e branco) ou em cor indexada (*indexed color*).

Dissolve / Dissolver

Pinta cada pixel para o transformar na cor resultante. Contudo, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixéis pela cor base ou pela cor de mistura, dependendo da opacidade na localização de cada pixel. Este modo funciona melhor quando aplicado com o pincel e com um *brush* / pincel grande.

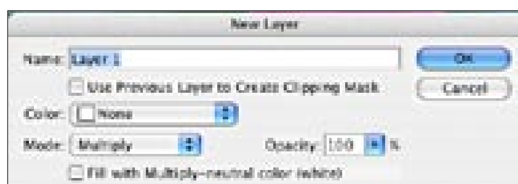
Behind / Atrás

Pinta apenas a parte transparente de uma camada (*Layer*). Este modo trabalha apenas em camadas com *Preserve Transparency* / Preservar Transparência desligado e é semelhante a pintar na parte de trás de áreas transparentes numa folha de acetato. Só está disponível para as ferramentas de pintura e para o menu Edit > Fill / Editar > Preencher.

Clear / Apagar

Este modo só está disponível para uma imagem com camadas. Funciona com as Ferramentas de Pintura (pincel e lápis), com a Lata de Tinta e no menu Edit > Fill / Editar > Preencher. Ao usar este modo, as zonas afectadas ficarão transparentes (por isso não pode ser usado no *Background* / Imagem de fundo, que não suporta transparências).

Misturas neutras com branco



Neste grupo, todos têm o branco como cor neutral. Isto quer dizer que, sempre que a cor de mistura seja branco, o resultado será nulo (nada se modifica na imagem). Se criar uma nova camada através do menu Layer > New > Layer / Camada > Nova > Camada e escolher um modo de mistura de cor deste grupo, a própria janela de criação da camada contém a opção de encher com branco. Depois, pode pintar e obterá resultados diferentes, dependendo da cor usada e do modo de mistura activo.

Darken / Escurecer

Ao misturar duas cores, camadas ou padrões neste modo, os pixéis correspondentes são comparados e a cor resultante é composta pelos pixéis mais escuros de cada uma.

***Multiply* / Multiplicação**

Analisa a informação de cor em cada canal e multiplica a cor base pela cor de mistura. A cor resultante é sempre uma cor mais escura. Multiplicar qualquer cor com preto produz preto. Quando se pinta com outra cor que não o branco ou o preto, pinceladas sucessivas com uma Ferramenta de Pintura produzem cores progressivamente mais escuras.

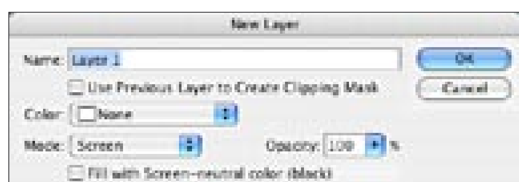
***Color Burn* / Superexposição de Cores**

O modo *Color Burn* escurece e contrasta tanto mais a cor resultante, quanto mais escura for a cor de mistura.

***Linear Burn* / Superexposição Linear**

Com este modo, a cor de base vai sendo mais escura à medida que a cor de mistura vai sendo mais e mais escura. Misturada com preto, produz preto. É semelhante ao modo anterior, mas parece utilizar mais os valores de luminosidade, enquanto o outro altera mais o contraste.

Misturas neutras com preto



Neste grupo, todos têm o preto como cor neutral. Assim, sempre que a cor de mistura seja, o preto o resultado será nulo (nada se modifica na imagem). Se criar uma nova camada através do menu *Layer > New > Layer / Camada > Nova > Camada* e escolher um modo de mistura de cor deste grupo, a própria janela de criação da camada contém a opção de encher com preto. Depois, pode pintar e obterá resultados diferentes, dependendo da cor usada e do modo de mistura activo.

***Lighten* / Clarear**

Ao misturar duas cores, camadas ou padrões neste modo, os pixéis correspondentes são comparados e a cor resultante é composta pelos pixéis mais claros de cada uma.

***Screen* / Divisão**

A informação de cada canal é multiplicada pelo inverso das cores base e de mistura. A cor resultante é sempre uma cor mais clara. Este modo aplicado a preto deixa a cor inalterada; aplicado a branco produz branco. O efeito é semelhante a projectar múltiplos *slides* fotográficos sobrepostos.

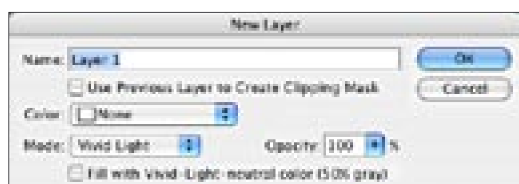
***Color Dodge* / Subexposição de Cores**

Este modo aclara a imagem original ou a cor base, alterando o contraste conforme a cor de mistura for mais e mais clara. Em mistura com preto, o resultado é nulo; ao misturar cores progressivamente mais claras a cor ou a imagem resultante é cada vez mais brilhante.

***Linear Dodge* / Subexposição Linear**

Com este modo, a cor resultante é mais aclarada com cores de mistura mais claras. Funcionando de forma semelhante ao modo anterior, parece alterar mais o contraste.

Misturas neutras com cinzento a 50 %



Neste grupo de modos de mistura de cor, todos têm o cinzento a 50% como cor neutral. Isto quer dizer, que sempre que a cor de mistura seja cinzento a 50 % o resultado será nulo (nada se modifica na imagem). Se criar uma nova camada através do menu *Layer > New > Layer / Camada > Nova > Camada*

e escolher um modo de mistura de cor deste terceiro grupo, a própria janela de criação da camada contém a opção de encher com 50 % de cinzento. Depois, ao pintar ou misturar cores mais claras do que 50 % de cinzento o resultado será cores ou imagens mais claras ou mais brilhantes. Se pintar ou misturar cores mais escuras do que 50 % de cinzento o resultado será cores ou imagens mais escuras ou mais sombreadas. Claro que os resultados serão diferentes dependendo das imagens e dos modos de mistura usados.

***Overlay* / Sobrepor**

Aplica o modo *Multiply* / Multiplicação ou *Screen* / Divisão, dependendo da cor base. Tramas ou cores sobrepõem os pixéis existentes, enquanto preservam os tons claros (*Highlights* / Realces) e as sombras (*Shadows* / Sombras) da cor base. A cor base não é substituída, mas misturada com a nova cor (cor de mistura) para reflectir a luminosidade ou sombra da cor original. Os tons e os detalhes da imagem original são de certo modo preservados, mas esta é uma transição mais contrastante do que o modo *Soft Light* / Luz Directa e menos radical do que o modo *Hard Light* / Luz Directa.

***Soft Light* / Luz Indirecta**

Escurece ou aclara as cores, dependendo da cor aplicada (cor de mistura). O efeito é como aplicar uma fonte de luz difusa sobre a imagem.

Se a cor de mistura (que é como a fonte de luz) for mais brilhante do que 50 % de cinzento, a imagem fica mais "luminosa", como se fosse aclarada. Se a cor de mistura for mais escura do que 50 % de cinzento, a imagem é escurecida. Pintar com branco ou preto puros produz uma área explicitamente mais clara ou escura, mas não resulta em branco ou preto puros.

***Hard Light* / Luz Directa**

Aplica o efeito *Multiply* / Multiplicação ou *Screen* / Divisão, dependendo da cor aplicada (cor de mistura). O efeito é como aplicar uma fonte de luz intensa sobre a imagem.

Se a cor de mistura (que é como a fonte de luz) for mais brilhante do que 50 % de cinzento, a imagem fica mais "luminosa", como se fosse aplicado o efeito *Screen* / Divisão. Isto é útil para adicionar tons claros (*Highlights* / Realces) a uma imagem. Se a cor de mistura for mais escura do que 50 % de cinzento, a imagem é escurecida, como se lhe fosse aplicado o efeito *Multiply* / Mutiplicação. Isto é útil para adicionar zonas escuras (*Shadows* / Sombras) a uma imagem. Pintar com branco ou preto puros resulta em branco ou preto puros.

***Vivid Light* / Luz Brilhante**

Escurece ou aclara as cores aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mistura. Se a cor de mistura (que é como a fonte de luz) for mais brilhante do que 50 % de cinzento, a imagem fica mais "luminosa" ao diminuir o contraste. Se a cor de mistura for mais escura do que 50 % de cinzento, a imagem é escurecida pelo aumento do contraste.

***Linear Light* / Luz Linear**

Escurece ou aclara as cores aumentando ou diminuindo a luminosidade, dependendo da cor de mistura. Se a cor de mistura (que é como a fonte de luz) for mais brilhante do que 50 % de cinzento, a imagem é aclarada através do aumento da luminosidade. Se a cor de mistura for mais escura do que 50 % de cinzento, a imagem é escurecida pela diminuição da luminosidade.

***Pin Light* / Luz do Pino**

Substitui as cores, dependendo da cor de mistura. Se a cor de mistura (que é como a fonte de luz) for mais clara do que 50 % de cinzento, os pixéis mais escuros do que a cor de mistura são substituídos e os pixéis mais claros do que a cor de mistura não se alteram. Se a cor de

mistura for mais escura do que 50 % de cinzento, os pixéis mais claros do que a cor de mistura são substituídos e os mais escuros do que a cor de mistura não se alteram.

Hard Mix / Mistura Sólida

Esta nova mistura de cores, destaca-se pela posterização e contraste. A opacidade da cor da camada superior comanda a posterização e a cor que está a ser misturada na camada realça o contraste da cor.

Os restantes Modos de Mistura

Difference / Diferença

Analisa a informação de cor em cada canal e subtrai a cor de mistura da cor base ou a cor base da cor de mistura, dependendo de qual tenha o maior valor de brilho. A mistura com branco inverte os valores da cor base; a mistura com preto não produz alterações.

Exclusion / Exclusão

Cria um efeito semelhante, mas mais suave no contraste do que o modo *Difference* / Diferença. A mistura com branco inverte os valores da cor base. A mistura com preto não produz alterações.

Hue / Matiz

Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor base e a tonalidade da cor de mistura.

Saturation / Saturação

Cria uma cor resultante com a luminosidade e a tonalidade da cor base e a saturação da cor de mistura. Pintar neste modo numa área sem qualquer saturação (saturação com valor zero = cinzento) não produz qualquer alteração.

Color / Cor

Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor base e a tonalidade e a saturação da cor de mistura. Isto preserva os níveis de cinzento na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e para tingir imagens a cor.

Luminosity /Luminosidade

Cria uma cor resultante com a tonalidade e a saturação da cor base e a luminosidade da cor de mistura. Obtém-se o efeito inverso do conseguido com o modo *Color* / Cor.

Pass Through / Passagem – Um modo de mistura para conjuntos de camadas

Por predefinição, o modo de mistura de cor de um conjunto (ou pasta) de camadas (*Layer set*) é *Pass Through* (passagem), o que significa que o conjunto de camadas não tem propriedades específicas de mistura de cores. Se escolhermos um modo de mistura de cores diferente para o conjunto de camadas, estaremos, efectivamente a mudar a ordem pela qual toda a imagem tem as suas cores misturadas. Todas as imagens do conjunto serão compostas entre si, primeiramente.

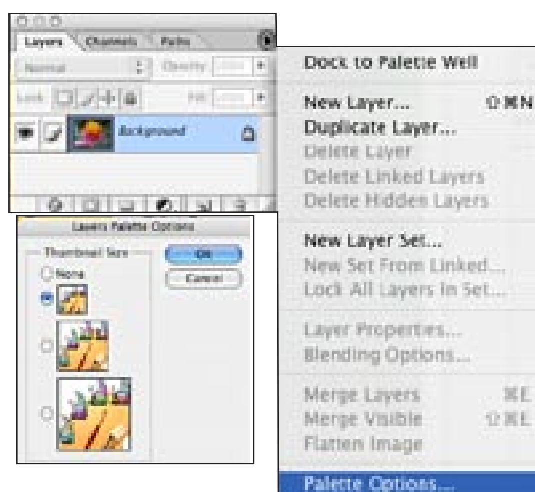
Depois, todo o conjunto de camadas é tratado como uma única imagem e misturado com o resto da imagem usando o modo de mistura seleccionado. No entanto, se escolhermos outro modo de mistura (que não *Pass Through* / Passagem) para o conjunto de camadas, nenhuma das camadas de ajustamento ou modos de mistura de cor dentro da pasta serão aplicados às camadas fora dessa pasta.

AS PALETAS

O Photoshop apresenta várias paletas com diferentes funcionalidades. Sempre que pretende uma paleta que não está visível, vá ao menu Window, onde estão listadas todas as paletas, por ordem alfabética.

Para melhor "arrumação" no ecrã, as paletas podem ser agrupadas na mesma janela. Exceptuam-se as paletas *Tools* / Ferramentas, *File Browser* / Localizador de Arquivos e *Options* / Barra de Opções que não podem agrupar-se com outras paletas.

Quase todas as paletas apresentam uma seta no canto superior direito que abre um menu com comandos e operações diversos. A primeira de todas as operações para (quase) todas as paletas é: *Dock to Palette Well* / Encaixar no Compartimento de Paletas, que permite colocar essa paleta num compartimento específico para paletas, à direita da Barra de Opções. Depois bastará um clique na barra identificadora da paleta para abrir o seu conteúdo.



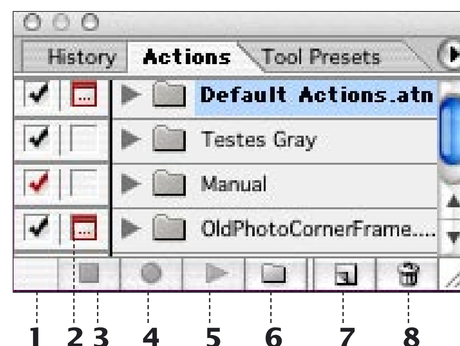
Outra função que muitas paletas possuem é a possibilidade de visualizar as miniaturas em diferentes tamanhos ou mesmo ver apenas os nomes de cada uma.

Paleta *Actions* / Ações

A Paleta *Actions* / Ações funciona como um gravador, mas de acções. A partir do momento em que clica sobre o ícone *New* / Novo ( ) na base da paleta, todas as acções vão sendo gravadas, até ao momento em que fizer clique sobre o botão Stop ( ).

Depois, no botão *Play* / Executar Seleção ( ) , pode repetir esta acção nesta ou noutra(s) imagem(ns). Se seleccionar um comando a meio de uma acção e premir o botão *Play* / Executar Seleção ( ), a acção corre apenas desse ponto para a frente. Na seta do canto superior direito da paleta pode regravar uma acção, inserindo outros comandos.

Pode criar pastas ( ) para agrupar acções. Se quiser apagar uma acção, basta arrastar para o caixote do lixo ( ) na base da paleta. Também pode arrastar para o lixo um comando individual de uma acção. E se desactivar um (ou mais) comando(s) de uma acção, ao correr, passará "por cima" desses comandos como se eles não existissem.

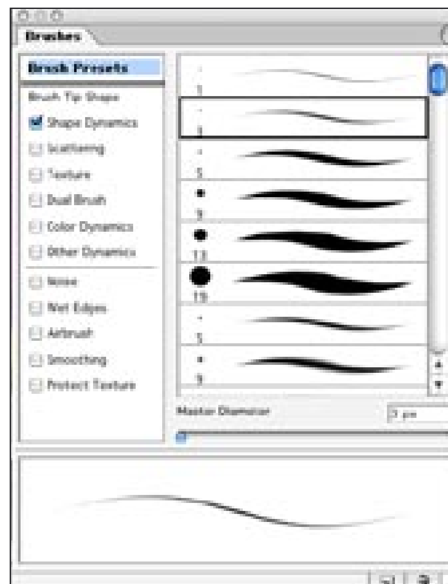


1 Activar/Desactivar.
2 Inserir Stop.
3 Parar a gravação.
4 Quando vermelho, indica que uma acção está a ser gravada.
5 Activar a Acção
6 Nova pasta para guardar acções
7 Nova Acção
8 Apagar a Acção

Uma acção pode ser aplicada, de forma automática, a um conjunto de ficheiros e/ou pastas, através do menu *File > Automate > Batch / Arquivo > Automático > Lote*.

Pode guardar um conjunto de acções num ficheiro para carregamento posterior.

Paleta *Brushes* / Pincéis



Esta paleta só fica disponível quando está seleccionada uma ferramenta que use este tipo de ponta (ferramentas de pintura, retoque, etc.). Ela possui uma lista de *brushes* / pincéis disponíveis e ainda a possibilidade de os editar e/ou criar novos.

Por ser muito extensa, está normalmente "arrumada" no poço da paletas, do lado direito da barra de opções.

Paleta *Channels* / Canais

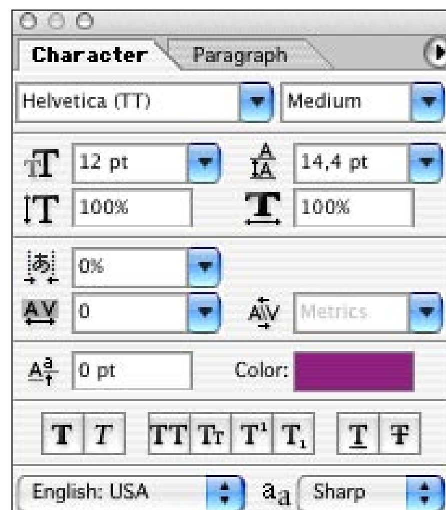


O programa armazena a cor nesta paleta, em canais separados. O número de canais depende do modo de cor; o *modo RGB* apresenta três canais (mais um canal "virtual" que é a junção dos três canais em que a imagem se compõe); o *modo CMYK* apresenta quatro canais; o *modo Grayscale* tem apenas um canal, etc.

Além dos canais de cor, existem ainda canais Alpha, que servem para guardar selecções que se pretende reutilizar.

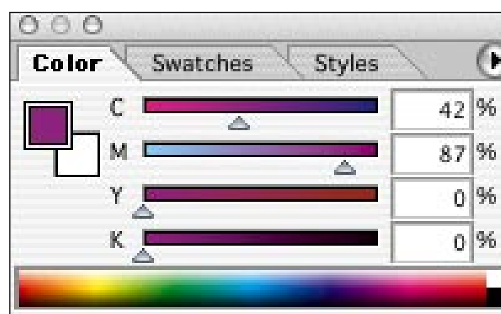
Há um terceiro tipo de canal: o canal *Spot*, onde pode guardar-se uma cor directa, e que só está disponível no modo CMYK.

Paleta *Character* / Caractere



Esta paleta contém formatação de caracteres. Muitos destes campos estão repetidos na barra de opções da ferramenta texto (veja página 27).

Paleta *Color* / Cor



A Paleta *Color* / Cor apresenta dois quadrados de cor correspondentes à cor Foreground / Cor do primeiro plano e cor Background / Cor do plano de fundo. Tanto pode mudar estas cores através dos quadrados na base da paleta de Ferramentas, como através da Paleta *Color* / Cor.

Esta Paleta apresenta, na base, um espectro de cor onde pode clicar para escolher uma cor. Se mover os deslizadores, modificará a cor seleccionada.

Paleta *File Browser* / Localizador de Arquivos



Esta paleta permite ver, de forma organizada, o conteúdo de pastas. Funciona de forma semelhante ao "Explorador". Não pode ser agrupada com outras paletas.

Se fizer um duplo clique sobre uma (ou mais) das imagens visualizadas nesta janela, ela será aberta no Photoshop.

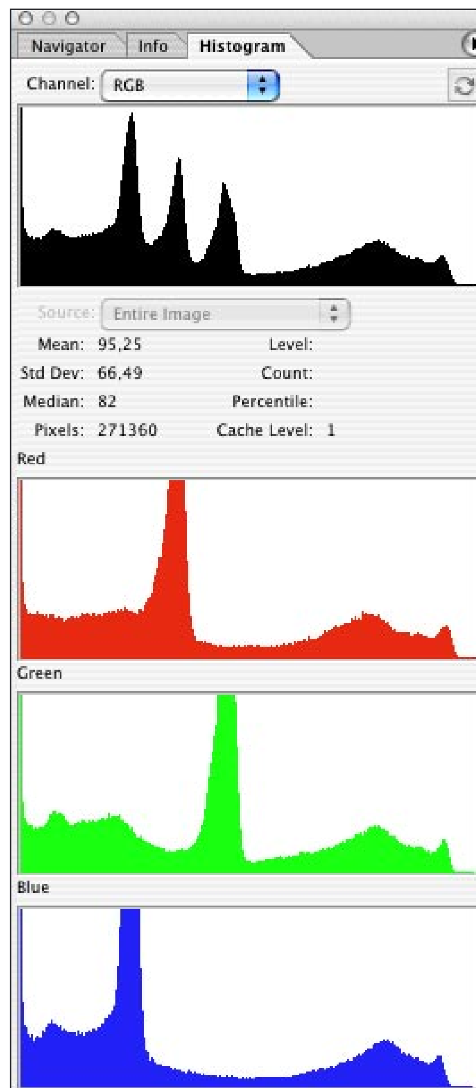
Para ter acesso a esta paleta, pode ir através do menu File > Browse / Arquivo > Procurar, ou através do menu Window > File Browser / Janela > Localizador de Arquivo. Existe ainda a opção de fazer clique sobre o ícone desta paleta ( ), que se encontra sempre visível na Barra de Opções de qualquer ferramenta, no lado direito.

Pode aumentar ou diminuir a janela, mas o melhor será ampliá-la o máximo para maior comodidade. É possível mudar o tamanho das três paletas na coluna da esquerda, fazendo clique

na linha divisória entre elas e arrastando. Pode também arrastar a linha vertical que divide a coluna da esquerda e a janela grande onde visualiza as miniaturas das imagens.

Podem seleccionar-se várias imagens em simultâneo para aplicar a todas a mesma transformação/alteração.

Paleta *Histogram* / Histograma



Esta paleta apresenta um histograma semelhante ao que surge no menu *Image > Adjustments > Levels / Imagem > Ajustes > Níveis*. Aqui, no entanto, é meramente informativo, não permitindo quaisquer alterações. Tal como na janela dos níveis de cor, esta paleta apresenta os pixéis desde os mais escuros, à esquerda (0), até aos mais claros, à direita (255).

Através da setinha no canto superior direito pode activar as opções *Expanded View* / Visualização Expandida, e *Show Statistics* / Mostrar Estatísticas que mostra a informação dos dados em números; e a opção *All Channels View* / Visualização de Todos os Canais, como mostra a figura de baixo.

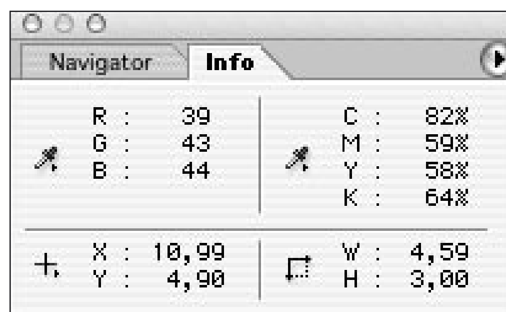
Paleta *History* / Histórico



Esta paleta guarda todos os sucessivos “estados” da imagem activa, desde que se abre a ficheiro. O seu conteúdo é temporário e desaparece no momento em que fecha a imagem.

O número máximo de estados contidos na paleta pode ir até 1000, embora o valor predefinido com o programa seja de 20 estados (pode mudar-se através das Preferências do programa).

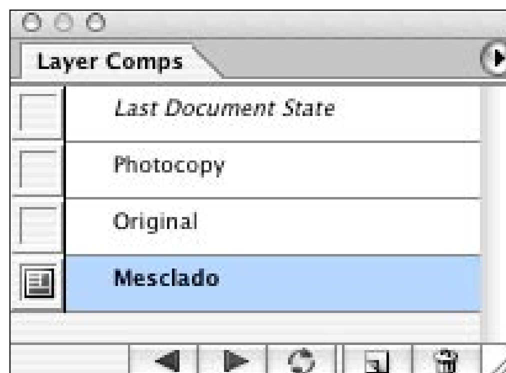
Paleta *Info* / Informações



Esta paleta tem carácter meramente informativo (não é possível mudar a informação nela exibida), mas é extremamente útil e deve estar sempre visível.

Ao mover o cursor sobre a imagem, a informação da(s) cor(es) surge na paleta como um densiómetro; esta leitura pode ser expressa no modo de cor escolhido pelo operador, na seta do canto superior direito da paleta. Numa segunda zona, a paleta mostra também as coordenadas do cursor e, se existir uma selecção activa, pode ver as medidas dessa selecção.
Se fizer medições de cor com a *ferramenta Color Sampler / Classificador de Cores* ( ), os valores surgem numa terceira zona, na parte inferior da paleta.

Paleta *Layer Comps* / Composições de Camada



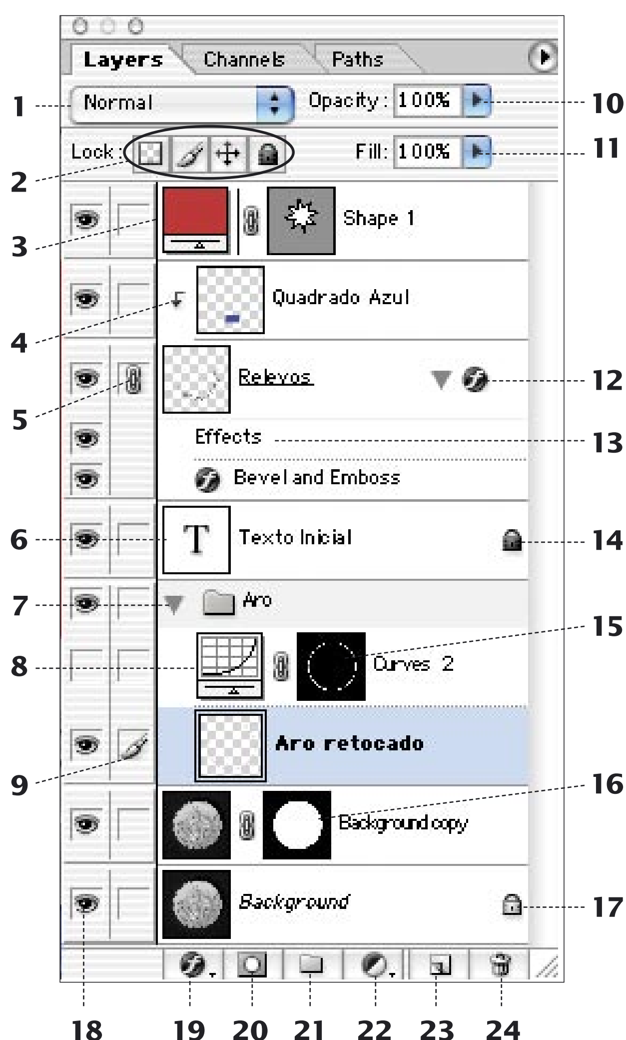
A Paleta *Layer Comps* / Composições de Camada permite guardar várias versões de um mesmo *layout*, geridas e visualizadas no mesmo ficheiro do *Photoshop*.

Uma *Layer Comps* / Composições de Camada é um instantâneo de um estado da *paleta Layers / Camadas*. As composições podem registar três tipos de opções de camada (aceda às opções, no menu da paleta e escolha *Layer Comps Options* / Opções de Composição de Camadas):

- *Visibility* / Visibilidade. A visibilidade da *Layer* / Camada, ou seja, se uma camada da paleta *Layers* / Camadas está visível ou oculta;
- *Position* / Posição. A posição da camada no documento;
- *Appearance (Layer Style)* / Aparência (Estilo da Camada). A aparência da camada, ou seja, se um estilo de camada está aplicado à camada.

Paleta *Layers* / Camadas

Existem cinco tipos de *layers* / camadas, que podem estar listados nesta paleta:
- de imagem, contendo pixéis
- de texto, com texto editável
- de formas vectoriais, com uma cor de preenchimento e um *path* / demarcador que pode ser manipulado através das ferramentas de manipulação de *paths* / demarcadores
- de máscaras recortantes, também formadas por vectores (*paths* / demarcadores)
- de ajustamento, que aplicam ajustes de correcção ou alteração de cor e que podem ser editados com um duplo clique.



1. Modos de mistura de cor
2. Opções de bloqueio de camadas (respectivamente): transparência, imagem, posição, tudo
3. Camada de formas vectoriais
4. Grupo de recorte (esta camada só é visível na zona de intersecção com a camada inferior)
5. *Link* (camada "acorrentada" à camada activa)
6. Camada de texto
7. Conjunto de camadas (contém as duas camadas abaixo, que estão "desalinhadas" em relação às outras)
8. Camada de ajustamento
9. Ícone do pincel – indica que esta é a camada activa
10. Opacidade geral da camada activa
11. Opacidade só da camada, sem afectar a opacidade dos efeitos de camada
12. Mostrar/ocultar a barra de efeitos da camada
13. Barra de efeitos
14. Camada totalmente bloqueada
15. Máscara associada à camada de ajustamento
16. Máscara associada à camada
17. Camada parcialmente bloqueada
18. Ícone do olho – indica que a camada está visível
19. Novos efeitos
20. Nova máscara
21. Novo conjunto de camadas
22. Nova camada de ajustamento ou de preenchimento
23. Nova camada de imagem
24. Lixo

As camadas são movíveis (para cima ou para baixo) na paleta, podendo assim trocar a sua ordem relativa. Só uma *layer* / camada pode estar activa de cada vez; a camada activa é identificada por uma cor diferente, na paleta de camadas, e porque exibe o ícone de um pincel ao lado da miniatura. O nome da camada também aparece na barra de título, no topo da imagem.

A imagem de fundo / *background* é diferente de uma camada porque:
- não se pode mover na paleta de camadas (ela é sempre a primeira imagem);
- não pode ter transparência;
- não se pode mudar a sua opacidade ou modo de mistura de cor.

Qualquer *layer* / camada pode ter uma máscara, que pode esconder total ou parcialmente o conteúdo da camada.
As camadas podem ser agrupadas com uma camada de baixo; neste caso, a camada na base do grupo serve de máscara de recorte à(s) outra(s), só sendo visível a área onde os conteúdos das camadas agrupadas se intersectam.
Pode também ligar camadas entre si, através do ícone da corrente. Isto significa que as camadas ligadas se movem e se transformam sempre juntas. Também se pode alinhar e distribuir camadas ligadas, através da barra de opções da *ferramenta move / mover*.
Para tornar visível/invisível uma camada, faça clique sobre o ícone do "olho". Quando o olho está visível, o conteúdo da camada também é visível.

Para criar uma camada (vazia) de imagem, faça clique sobre o ícone *New* / Novo (), na base da paleta. Para duplicar uma *layer* / camada, deve arrastá-la para cima deste ícone; surgirá uma cópia, com o mesmo nome da camada duplicada, seguido da palavra "copy".
Para mudar o nome a uma camada, basta dar dois cliques sobre o seu nome e escrever.

No topo da paleta de camadas, pode mudar-se o modo de mistura de cor e a opacidade da camada activa. Pode também bloquear total ou parcialmente a camada, através dos ícones  .

Para colar a camada activa com a camada de baixo, faça clique na seta do canto superior direito e escolha *Merge Down* / Mesclar para baixo. Para colar todas as camadas, escolha, na mesma seta, *Flatten Image* / Achatar Imagem; neste caso deixa de ter camadas e todas ficam coladas na imagem *Background* / Imagem de Fundo.

Se tiver várias camadas ligadas, pode colar todas, escolhendo *Merge Linked* / Mesclar Vinculadas. E se tiver várias camadas escondidas, pode apagar todas de uma vez, através de: *Delete Hidden Layers* / Apagar Camadas Ocultas (todas estas opções se encontram na seta do canto superior direito da paleta *Layers* / Camadas).

Pode juntar camadas em pastas (), para arrumação da paleta e também para comodidade de trabalho: pode aplicar a uma pasta muitas das operações aplicáveis a camadas individuais, como apagar, colar todas, duplicar, arrastar para outra imagem, aplicar uma máscara, etc. Para criar uma pasta para *layers* / camadas, basta fazer clique sobre o ícone respectivo (), na base da paleta; pode dar-lhe um nome e depois basta arrastar as *layers* / camadas que pretender para cima dela.

Para transformar o conteúdo da *layer* / camada activa, vá ao menu *Edit* > *Transform* / Editar > Transformar e escolha uma transformação. Também pode efectuar transformações livres através de *Edit > Free Transform / Editar > Transformar Livremente* (ou usar o atalho ⌘ / [Ctrl] + T).
Para fazer transformações com valores numéricos, pode dar entrada destes valores nos campos respectivos da barra de opções, depois de usar a transformação livre (⌘ / [Ctrl] + T).

A uma *layer* / camada pode aplicar-se efeitos de camadas ou modos de mistura de cor, através do ícone , na base da paleta de camadas. Estes efeitos são editáveis e podem ser apagados arrastando-os para o caixote do lixo, na base da paleta.

Paleta *Navigator* / Navegador



Esta paleta permite "navegar" sobre a imagem activa. Sempre que a imagem está a ser mostrada maior do que a área visível, pode usar esta paleta para deslocar a imagem no ecrã. Esta paleta exibe um quadrado, geralmente vermelho, que ao ser arrastado move a imagem no ecrã. Para mudar a cor deste quadrado faça clique sobre a seta do canto superior direito e escolha *Palette Options* / Opções da Paleta.

Na base desta paleta pode também mudar a percentagem de visualização da imagem.

Paleta *Options* / Opções



Esta Paleta (tal como todas as outras) está listada no *menu Window / Janela*. Ela tem, no entanto, um aspecto diferente, por ser uma barra estreita (aliás, temo-nos vindo a referi-la como Barra de Opções). O seu conteúdo altera-se de acordo com a ferramenta em uso; por isso, existe uma explicação individual para cada ferramenta, no capítulo 2 - As Ferramentas.

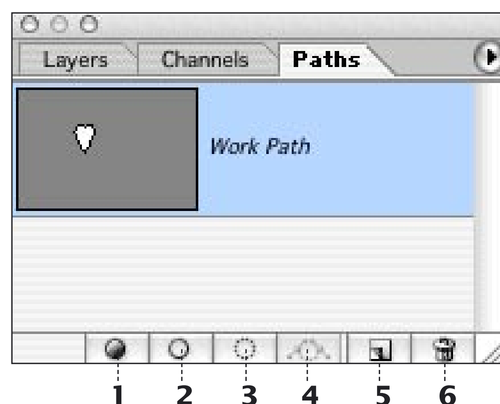
Paleta *Paragraph* / Parágrafo

São aqui guardadas formatações relativas ao parágrafo, como o tipo de alinhamento do texto, espaço antes e depois do parágrafo, ligar/desligar a hifenização, etc.



Paleta *Paths* / Demarcadores

Sempre que cria um *path* / demarcador através da *ferramenta Pen / Caneta* ou de uma *Shape / Forma Vectorial*, ele surge nesta paleta, como *work path* / demarcador de trabalho. Como este *path* é temporário (desaparece no momento em que desenhar outro), deve sempre dar-lhe um nome, para ficar guardado. Para mudar o nome de um *path* / demarcador, basta fazer duplo-clique sobre o nome e escrever.



Na base da paleta, os diferentes ícones, permitem:

1. colorir o interior de um *path* / demarcador

2. colorir o contorno de um *path* / demarcador

3. transformar um *path* / demarcador em selecção

4. transformar uma selecção em *path* / demarcador (só funciona com uma selecção activa)

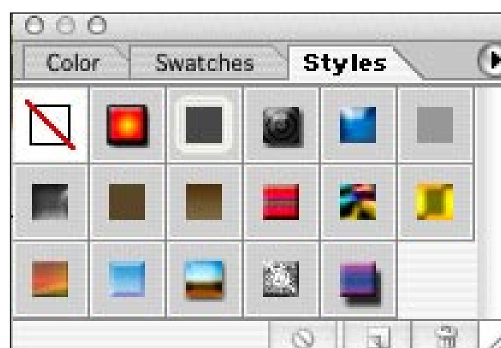
5. criar um novo *path* / demarcador (vazio)

6. apagar o *path* / demarcador activo

Um *path* / demarcador pode ser seleccionado através da *ferramenta de selecção de paths / demarcadores* (↖). Para mover pontos de um *path* / demarcador, deve usar a ferramenta de selecção directa (↖). Para acrescentar ou retirar pontos, use a caneta+ (✒+) ou a caneta – (✒–), respectivamente. A ferramenta *Convert Point* / Conversora de pontos (↖) converte um ponto "bicudo" num ponto redondo e o inverso.

Para transformar um *path* / demarcador em demarcador de corte, por forma a ocultar toda a imagem que está fora do recorte, ao ser colocado num programa de paginação, deve seleccionar o *path* / demarcador e ir à seta no canto superior direito da paleta; active a opção *Clipping Path* / Demarcador de Corte e escolha qual o *path* / demarcador que vai recortar a imagem. Podem existir muitos *paths* / demarcadores na mesma imagem, mas só um pode ser *clipping* / de corte.

Paleta *Styles* / Estilos



Aqui pode guardar efeitos aplicados a *layers* / camadas e/ou modos de mistura de cores, para aplicar, de forma fácil, a outras *layers* / camadas. É outra biblioteca, mas neste caso de estilos de camadas.

Para guardar um estilo aplicado a uma camada, basta fazer clique numa área vazia da paleta, ou fazer clique sobre o ícone *New* / Novo (), na base.

Se quiser apagar um estilo que guardou anteriormente, deve seleccioná-lo e fazer clique sobre o caixote do lixo (), na base da paleta.

Para guardar os estilos da paleta num ficheiro que possa carregar mais tarde, para usar noutras camadas, clique na seta do canto superior direito e escolha *Save Styles* / Guardar Estilos.

Paleta *Swatches* / Amostras



Esta paleta é uma biblioteca de cor, onde pode guardar cores que pretenda usar novamente. Basta fazer clique numa área vazia da paleta para guardar a cor foreground / cor do primeiro plano, ou faça clique sobre o ícone *New* / Novo (), na base da paleta.

Se quiser apagar uma cor guardada nesta paleta, clique com a tecla [Alt], ou arraste essa cor para cima do caixote do lixo (), na base da paleta.

Para guardar todas as cores da paleta num ficheiro que possa carregar mais tarde, para usar noutras imagens, clique na seta do canto superior direito e escolha *Save Swatches* / Guardar Amostras.

Paleta *Tool Presets* / Predefinições para Ferramentas

Nesta paleta podem guardar-se predefinições para ferramentas que pode usar posteriormente. Elas estarão disponíveis não só nesta paleta, mas também com um clique sobre o ícone da ferramenta, na Barra de Opções de cada ferramenta.

Através do menu *Edit > Preset Manager / Editar > Gerenciador de Predefinição*, também pode ter acesso aos conjuntos de predefinições para as ferramentas.

Para apagar uma predefinição, basta arrastar para o caixote do lixo ( ), na base da paleta. Para guardar as definições correntes da ferramenta em uso, faça clique sobre o ícone *New* / Novo ( ), na base da paleta.

Paleta *Tools* / Ferramentas

A Paleta *Tools* / Ferramentas (também, chamada Barra de Ferramentas) está explicada em detalhe no início deste manual, a partir da página 3.

OS MENUS

O Photoshop CS, em sistema Mac OSX, tem mais um menu do que em Windows; trata-se do menu Photoshop (o primeiro menu), que contém opções extras (serviços) do sistema que funcionam directamente no Photoshop.

Neste manual vamos seguir a ordem do sistema Mac OSX, assinalando sempre as diferenças para Windows.

Menu *Photoshop*



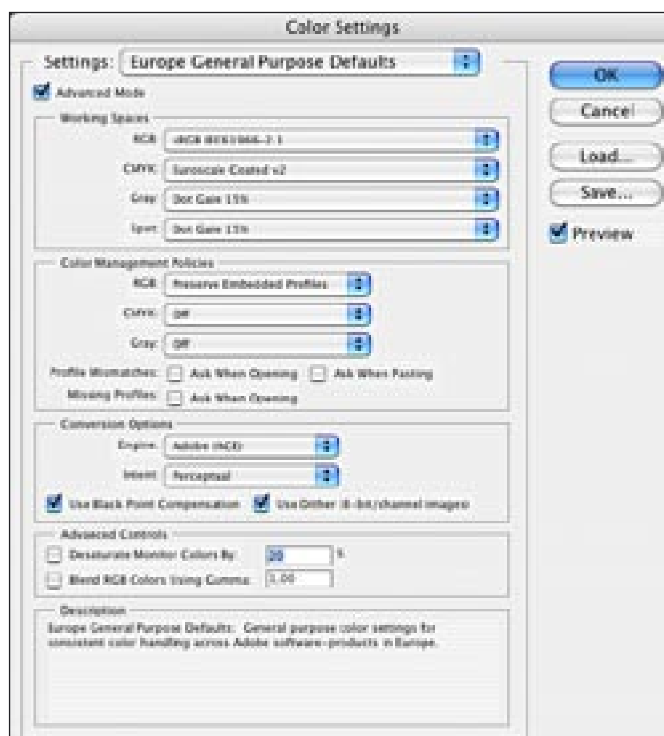
About Photoshop / Sobre o *Photoshop*

Abre a janela inicial do programa *Photoshop*, onde mostra a versão instalada. Basta fazer clique sobre a janela para a fechar. Em Windows, esta opção está no menu *Help / Ajuda*.

About Plug-Ins / Sobre *Plug-Ins*

Mostra uma lista com todos os *plug-ins* instalados. Para ver a informação disponível de cada um, basta fazer clique. Em Windows, esta opção está no menu *Help / Ajuda*.

Color Settings / Configurações de Cor



Abre uma janela onde pode editar as especificações de cor que o programa vai usar na gestão de cor do documento activo (em Windows, esta opção encontra-se no menu *Edit*). Aqui pode definir os perfis de cor que pretende (também chamados *Working Spaces* / Espaços de Trabalho) e as configurações guardadas servirão para marcar ("*tag*") a imagem com o perfil ICC do espaço de trabalho. Esta marca é também utilizada para fixar as regras de política de gestão de cor relativamente ao que sucede quando trabalha com um ficheiro que não tem embutido qualquer perfil ICC ou tem um que não coincide com o espaço de trabalho de cor que o operador definiu.
Ao passar com o cursor sobre os diferentes campos da janela, pode ver uma descrição resumida de cada um na parte inferior, no campo *Description.*

Preferences / Preferências

As preferências são definições que se aplicam ao programa como um todo. Esta janela divide-se em vários paineis:

▪ *General* / Geral

Neste painel pode estabelecer predefinições para a actuação do programa. Pode escolher:

- o Painel de Cores a usar;
- o método de interpolação (ou seja, qual o processo usado ao refazer uma imagem), alterando o seu tamanho ou a sua resolução;
- o número de estados da paleta History / Histórico;



No campo Opções (*Options*), pode activar/desactivar as seguintes:

- exportar conteúdo da memória temporária (*Clipboard*);
- mostrar etiquetas (*Tool Tips*);
- refazer automaticamente o tamanho da janela ao mudar a visualização;
- actualizar automaticamente documentos abertos;
- mostrar opções de texto asiático;
- activar sons ao terminar cada comando;
- activar os deslizadores de cor para mostrar todas as cores possíveis;
- memorizar localização das paletas;
- mostrar os nomes das fontes em inglês;
- usar a tecla *Shift* para alternar entre ferramentas relacionadas;
- us ar aspas curvas

Se activar a opção *History Log*, pode guardar as informações registadas na Paleta *History* com os metadados da imagem, ou num ficheiro de texto.

O botão *Reset All Warning Dialogs* serve para limpar os diálogos de aviso, ou seja, algumas caixas de diálogo avisadoras contêm a opção *Don't Show this Dialog Again* (Não Mostrar Novamente). Ao limpar os diálogos de aviso, fá-los aparecer novamente.

▪ *File Handling* / Painel de opções para ficheiros



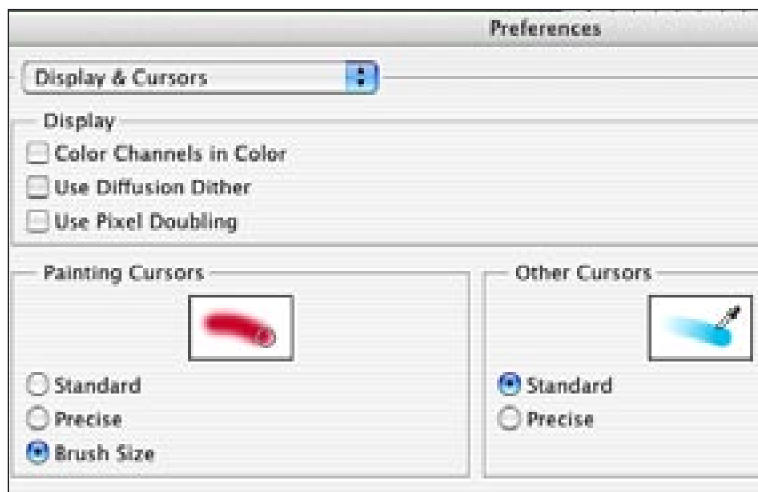
Este painel permite definir algumas políticas para lidar com os ficheiros de imagens: incluir ou não previsualização e se acrescenta extensão ao ficheiro (no caso dos utilizadores de Windows, a opção é escolher se a extensão é em maiúsculas ou minúsculas).

O campo da compatibilidade de ficheiros tem opções para:

- ignorar a especificação do espaço de cor guardada com metadados;
- perguntar antes de salvar ficheiros TIFF com camadas;
- activar Formato de Documento Grande (.psb), que permite salvar documentos muitos grandes não compatíveis com versões anteriores;
- maximizar a compatibilidade de arquivos PSD (nunca, sempre ou perguntar).

Pode, ainda activar a *Version Cue* (funcionamento em rede), e determinar quantos ficheiros surgem na lista de documentos recentes.

▪ *Display & Cursors* / Painel de opções para visualização e cursores

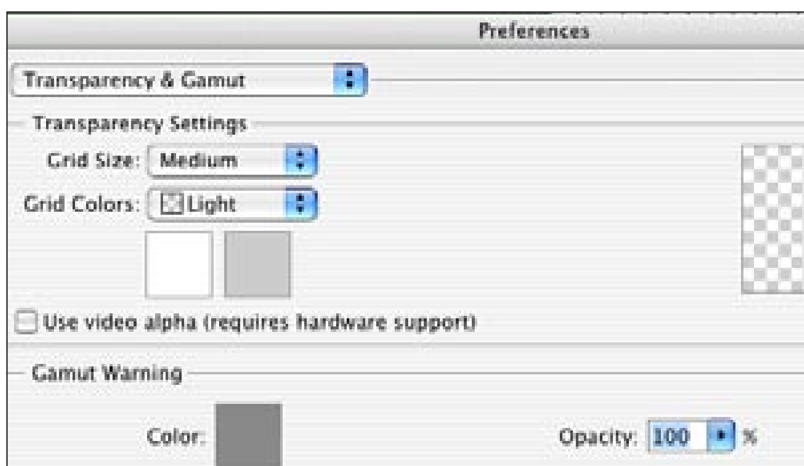


Este painel tem uma área relativa à visualização (*Display*), outra para definir o aspecto dos cursores de pintura (*Painting Cursors*) e outra para os outros cursores (*Other Cursors*)
Pode activar:

- mostrar os canais de cores coloridos;
- visualizar transições mais suaves entre cores, especialmente em monitores a 8 *bits*, simulando cores que o *Photoshop* não consegue mostrar, através de uma difusão dos pixéis;
- usar a duplicação de pixéis.

Para os cursores de pintura (*painting cursors*), pode escolher os aspectos da ferramenta em uso; em forma de uma pequena cruz ou o tamanho da *brush* escolhida. Em outros cursores (*Other Cursors*) têm apenas as duas primeiras opções – *Standard* e *Precise*.

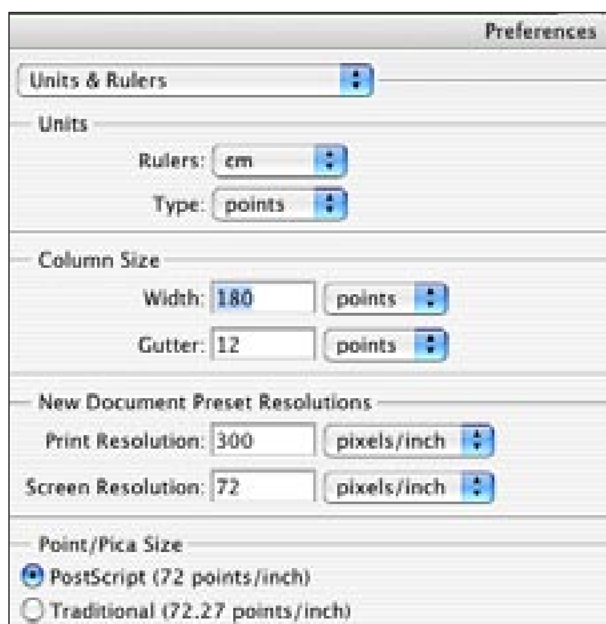
▪ *Transparency & Gamut* / Painel de opções para transparência e gama de cor



Neste painel, escolha o tamanho dos quadradinhos com que o programa representa a transparência; determine as cores do quadriculado que representa a transparência; envie informação de transparência ao usar um cartão de vídeo de 32 *bits* e escolha a cor com que o *Photoshop* vai colorir as zonas da imagem que estejam fora da gama (*Out-of-Gamut*) quando a imagem é convertida para CMYK. Deve escolher uma cor que não esteja presente na imagem, para fácil identificação.

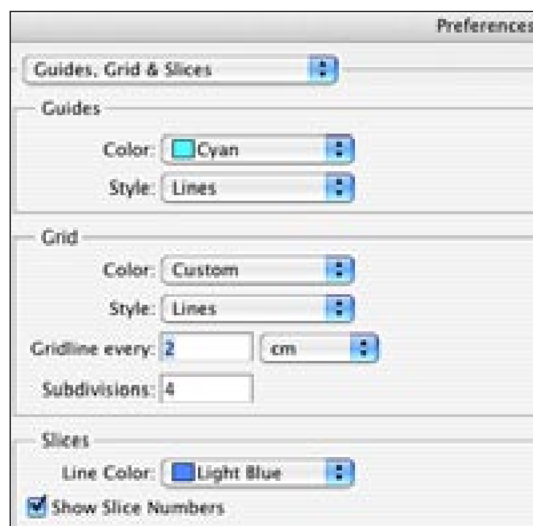
▪ *Units & Rulers* / Painel de opções para unidades de medida e réguas

Neste painel pode escolher a unidade de medida a utilizar nas réguas de topo e lateral; a unidade de medida para definição do corpo (tamanho de letras) do texto; os valores para medidas de coluna: largura (*width*) e intervalo entre colunas (*gutter*), que podem ser fornecidos nas mesmas unidades de medida usadas para as réguas; determinar a resolução de impressão (geralmente 300 dpi); determinar a resolução no ecrã (geralmente 72 dpi) e a definição do ponto de pica com os valores para *PostScript* (72 pontos/polegada) ou com os valores tradicionais (72.27 pontos/polegada).



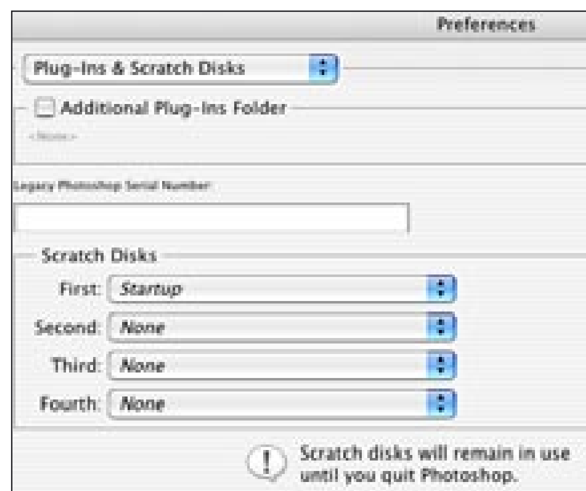
▪ Guides, Grid & Slices / Painel de opções para guias, grelha e fatias

Neste painel pode escolher as cores e os estilos para as guias, grelhas e fatias.



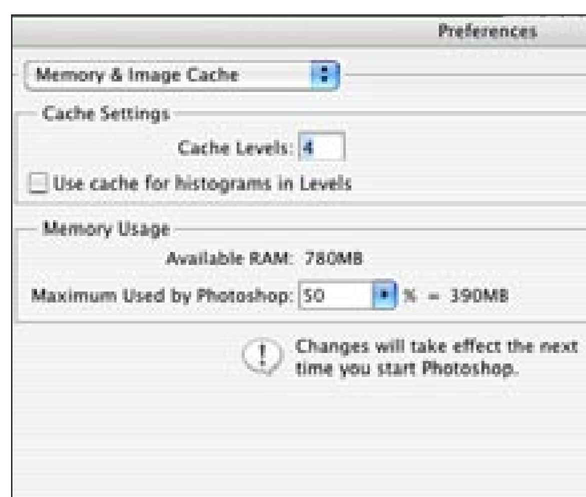
▪ *Plug-Ins & Scratch Disks* / Painel de opções para extensões e discos de apoio

O termo *Plug-In* designa, normalmente, uma extensão, um módulo ou uma aplicação. No *Photoshop*, as preferências referentes a *Plug-Ins* dizem ao programa onde encontrar extensões adicionais, como Filtros. Os Filtros que vêm com o programa estão instalados na pasta do programa, mas nesta janela podemos definir uma pasta para colocar filtros adicionais. As preferências referentes a *Scratch Disks* (discos de apoio) dizem ao programa onde pode armazenar ficheiros temporários. Se tiver vários discos, deve designar o(s) mais rápido(s) para uma boa *performance*.



▪ *Memory & Image Cache* / Painel de opções para memória e *cache* de imagem

A *Cache* de imagem acelera a visualização das imagens, ao trabalhar com ficheiros muito grandes. Cololoque a percentagem de memória total usada pelo *Photoshop*. As opções desta janela ficarão activas apenas da próxima vez que entrar no programa.



- ***File Browser* / Localizador de Arquivos**

Neste painel define-se regras de funcionamento do *File Browser / Localizador de Arquivos*:



- tamanho máximo dos ficheiros a serem processados;
- mostrar quantas pastas usadas recentemente;
- tamanho da miniatura de cada imagem;

Nas Opções (Options) pode activar:

- permitir processamento em segundo plano, usando uma memória de processamento extra.
- visualização de imagens em alta qualidade;
- visualizar imagens vectoriais;alizadas as imagens de vectores.
- |visualizar e editar os metadados de ficheiros que não são imagem (texto e outros).
- manter arquivos secundários XMP e THM junto com o ficheiro principal. Ficheiros secundários ajudam outros programas a processarem os metadados associados a um ficheiro.

Services / Serviços

Mostra um submenu com opções e acções do sistema usadas em alguns programas. O Photoshop não usa este submenu.

Hide Photoshop / Ocultar Photoshop

Permite esconder só o Photoshop.

Hide Others / Ocultar Outros

Permite esconder todos os programas activos excepto o Photoshop.

Show All / Mostrar Tudo

Mostra todos os Programas activos.

Quit Photoshop / Encerrar Photoshop

Sai do *Photoshop*, fechando todos os documentos abertos. O operador tem oportunidade de salvar as alterações que tenha feito.

Menu *File* / Arquivo



New / Novo

Abre uma janela com especificações para uma nova imagem, como o tamanho, a resolução e o modo de cor. Se tiver feito um comando *Copy* / Cópia anteriormente, esta janela abre com os dados dessa cópia.

Open / Abrir

Abre uma listagem de ficheiros para escolher o que se pretende abrir.

Browse / Navegar

Abre a janela *File Browser / Localizador de Ficheiros*, onde pode fazer duplo-clique sobre um ficheiro para o abrir.

Open As / Abrir como (apenas em ambiente Windows)

Pode abrir um ficheiro com um formato específico (Tiff, EPS, etc.) Em Macintosh, esta possibilidade existe directamente no menu *Open* (abrir).

Open Recent / Abrir Recentes

Mostra uma lista com os últimos ficheiros abertos.

Edit in Image Ready / Abrir no *Image Ready*

Abre o documento activo no *Image Ready*.

Close / Fechar

Fecha o documento activo. Se tiver feito alterações desde o último *Save* / Salvar, surge uma janela a perguntar se pretende guardar estas alterações.

Close All / Fechar todos

Fecha todos os documentos activos. Se tiver feito alterações desde o último *Save* / Salvar, surge uma janela a perguntar se pretende guardar estas alterações.

Save / Salvar

Salva o ficheiro aberto, com as últimas alterações. A primeira vez que fizer *Save* a um ficheiro novo, o programa abre uma janela para lhe dar um nome, um formato e uma pasta de destino. As vezes seguintes, regrava as alterações sobre a versão original.

Save As / Salvar Como

Permite salvar o ficheiro com as últimas alterações, especificando a pasta (e a *drive*), o nome e o formato do ficheiro.

Save A Version / Salvar uma Versão

Guarda uma versão do ficheiro directamente no servidor de rede ou na *internet*, conforme estiver programado.

Save for Web / Salvar para a Web

Abre uma janela que permite optimizar a imagem de acordo com especificações e formato adequados à utilização na *Web*.

Revert / Reverter

Permite voltar à última versão do ficheiro activo que foi guardada.

Place / Colocar

Permite colocar sobre a imagem um ficheiro com formato EPS ou PDF.

Online Services... / Serviços On-line...

Abre uma janela com uma lista de serviços on-line da Adobe.

Import / Importar

Acesso a imagens vindas de *scanners* ou máquinas digitais. As opções disponíveis dependem dos dispositivos instalados.

Export /Exportar

Exporta os *paths* do documento para os programas *Illustrator* ou *Freehand*. Deste submenu também se podem exportar ficheiros para o formato ZoomView que se destina a imagens de alta resolução para a *Web*.

Automate / Automatizar

Este comando simplifica tarefas complexas, combinando a sua automatização.

- *Batch* / Quantidade
  Aplica uma acção com diversos comandos a todos os ficheiros de uma pasta e subpastas, de forma automática.
- *PDF Presentation* / Criar Apresentação de PDF
  Este comando permite utilizar várias imagens para criar um documento PDF com várias páginas ou uma Apresentação de Slides.
- *Create Droplet* / Criar *Droplet*
  Uma *Droplet* é uma miniaplicação contendo uma acção, que pode ser guardada numa pasta. Basta depois arrastar para cima deste ícone um ficheiro (ou vários), ou mesmo uma pasta com ficheiros, o que aplica automaticamente a acção sobre esse(s) ficheiro(s).
- *Conditional Mode Change...* / Alterações Condicionais
  Permite alterar o modo de cor de um documento, para o modo que se escolher.
- *Contact Sheet II* / Folha de Contacto II
  Permite criar uma espécie de "índice visual", ao agrupar miniaturas de todas as imagens de uma pasta numa página, podendo acrescentar legendas automáticas.
- *Crop and Straighten Photos* / Cortar e Corrigir Fotos
  Corta, separa e corrige inclinações de várias fotos digitalizadas em conjunto.
- *Fit Image* / Tamanho máximo de imagem
  Fixa um tamanho máximo para a imagem. Ajusta a imagem actual à largura e altura especificadas. Funciona em pixéis.
- *MultiPage PDF to PSD* / Ficheiro PDF com várias páginas para ficheiro PSD
  Transforma um ficheiro PDF, com várias páginas, em vários ficheiros *Photoshop* PSD (tantos ficheiros PSD quantas páginas tiver o ficheiro PDF).

- *Picture Package* / Pacote de imagens
  Coloca várias cópias da mesma imagem (ou de várias imagens) numa só página.
- *Web Photo Gallery* / Galeria de imagens para a *Web*
  Serve para criar uma galeria de fotos para a *Web* a partir de um conjunto de imagens. Esta galeria funciona como um *site,* contendo uma *home page* com miniaturas de imagens.
- *Photomerge*
  Permite fazer montagens de várias fotos, como, por exemplo, várias perspectivas da mesma panorâmica.

Scripts

Através deste submenu é possível usar *scripts* internos novos ou personalizados, para automatizar e versatilizar tarefas repetidas.

File Info / Informação sobre o ficheiro

Janela onde pode guardar e editar informação relativa ao ficheiro activo (nome, autor, trabalho, etc.).

Versions / Versões

Informação sobre as diferentes versões do ficheiro guardadas na rede de trabalho ou na Internet, conforme as definições do projecto *VersionCue.*

Page Setup / Definições de Página

Abre uma janela onde se podem alterar as especificações da página para impressão (medidas, orientação, etc.).

Print with Preview / Impressão com pré-visualização

Abre uma janela onde se pode pré-visualizar o documento e editar as especificações para impressão.

Print / Impressão

Abre a janela de impressão do documento, onde pode escolher a impressora (no caso de ter mais de uma instalada) e ainda o nível de qualidade para a impressão da sua imagem.

Print One Copy / Impressão de uma cópia

Imprime automaticamente uma cópia do documento.

Jump To / Ir para

Passa para o programa *Image Ready*, que vem sempre com o *Photoshop*, e que se destina a edição e tratamento de imagens para a *Web*.

Quit / Sair

Sai do *Photoshop*, fechando todos os documentos abertos. O operador tem oportunidade de salvar as alterações que tenha feito (no sistema X de Macintosh, esta opção situa-se no menu *Photoshop*).

Menu *Edit* / Editar

Undo / desfazer



Desfaz a última operação efectuada. Despois de desfazer e antes de executar qualquer operação, terá disponível o comando *Redo* / Refazer para refazer a última operação.

Step Forward / Um passo à frente

Anda um "passo" para a frente após a operação, comando ou aplicação de ferramenta actual. É o mesmo que fazer clique sobre o estado seguinte na *Paleta History / Histórico*. Este submenu está normalmente indisponível, a menos que tenha já "andado para trás".

Step Backward / Um passo atrás

Anda um "passo" para trás, ou seja, antes da última operação, comando ou aplicação de ferramenta, como se andasse para trás um estado da *Paleta History / Histórico*.

Fade / Atenuar

Altera a intensidade do último filtro aplicado ou do último ajuste de cor aplicado através do menu *Image > Adjustments*.

Cut / Cortar

"Corta" a área seleccionada, da camada activa, e coloca-a em memória, podendo depois ser recolocada com o comando *Paste* / Colar, nesta ou noutra imagem. Este comando "apaga" a selecção da imagem original.

Copy / Copiar

Copia a área seleccionada, da camada activa, e coloca-a em memória, podendo depois ser recolocada com o comando *Paste* / Colar, nesta ou noutra imagem.

Copy Merged / Copiar Mesclado

Copia a área seleccionada, de todas as camadas, e coloca-a em memória como uma só imagem fundida, podendo depois ser recolocada com o comando *Paste* / Colar, nesta ou noutra imagem.

Paste / Colar

"Cola" uma cópia da imagem que estiver em memória (*Clipboard*) no documento activo.

Paste In / Colar Em

"Cola" uma cópia da imagem que estiver em memória, dentro da área seleccionada na camada activa, criando uma máscara automática para essa camada.

Clear / Apagar

Apaga o conteúdo da área seleccionada, na camada activa.

Check Spelling... / Verificar a Ortografia

Janela para verificar a ortografia das camadas de texto da imagem.

Find and Replace Text... / Procurar e Substituir texto

Janela para procurar e substituir texto nas camadas de texto da imagem.

Fill... / Preencher

Permite preencher uma selecção ou camada com: a *cor Foreground / cor do Primeiro Plano*, a *cor Background / cor do Plano de Fundo*, uma outra cor escolhida no *Color Picker* / Seletor de Cores, um padrão, um estado da *Paleta History / Histórico* e ainda preto, branco ou cinzento. Todas estas opções podem ser aplicadas com diferentes opacidades e *modos de mistura de cor* (*blending modes*).

Stroke... / Traçar

Abre uma janela onde especifica a espessura e a localização (dentro, fora ou no meio da linha limitadora) do traço que vai contornar a selecção activa. Pode ainda aplicar este traço com diferentes opacidades e *modos de mistura de cor* (*blending modes*).

Free Transform / Transformação livre

Permite transformar a área seleccionada ou a camada activa, que surge rodeada de uma caixa limitadora com oito pegas e um ponto central. Este ponto central pode ser deslocado e a área ou a camada podem ser redimensionadas, rodadas ou distorcidas através das pegas.

Transform / Transformação

Abre uma lista de transformações específicas (escalar, rodar, torcer, inverter, etc.) para que o operador escolha a que pretende aplicar à selecção ou camada activa.

Define Brush Preset / Definir Predefinição de Pincel

Faz com que a área que estiver seleccionada ou toda a imagem (se não houver uma selecção), fique como um novo *brush*/pincel, que ficará disponível na Paleta Bru*shes* para ser usado com qualquer ferramenta de pintura ou retoque.

Define Pattern / Definir Padrão

Guarda a área seleccionada (ou toda a imagem), num novo padrão (*Pattern*) que ficará disponível para ser usado com o comando *Fill* (menu *Edit* > *Fill* > *Pattern*), com a *Ferramenta do Balde de Tinta* ( ) ou com o *Carimbo com padrão* ( ). A selecção para definir um padrão tem de ser uma área quadrada, ou rectangular, e sem *Feather/Difusão*.

Define Custom Shape / Definir Forma Personalizada

Guarda o *path*/demarcador activo como uma nova forma vectorial, guardada na paleta respectiva.

Purge / Descartar

Apaga da memória do programa (*Clipboard*), a última cópia, os estados da Paleta *History*, os *Undo* ou todos estes. Liberta memória, optimizando o desempenho do programa.

Keyboard Shortcuts / Atalhos de Teclado

Aqui, pode personalizar teclas de atalho conforme desejar, tanto atalhos individuais como definir conjuntos de atalhos personalizados.

Preset Manager / Gerenciador de Predefinição

Abre uma janela onde o operador pode gerir as predefinições para *Brushes*/Pinceis, *Swatches* /Amostras de cor, *Gradients* / Degradês, *Styles* / Estilos, *Patterns* / Padrões, *Contours* / Relevos, *Custom Shapes* / Formas Vectoriais e *Tools* / Ferramentas. As predefinições para as ferramentas também estão acessíveis se fizer clique sobre o primeiro ícone na Barra de Opções (ícone da ferramenta em uso).

Menu *Image* / Imagem

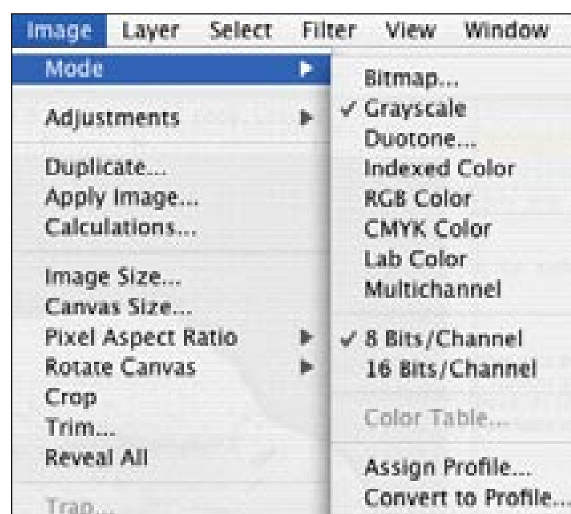
Mode / Modo

Este submenu permite mudar o modo de cor da imagem para um dos oito seguintes:



- ***Bitmap***
  Modo em que todos os pixéis são pretos ou brancos (com apenas um *bit* – *on* ou *off*). É usado em imagens a traço (como desenhos a tinta-da-china), logótipos, etc.
  Ao converter uma imagem para modo *Bitmap* (sempre a partir de uma imagem em *Grayscale*), surge uma janela onde é possível determinar uma nova resolução para a imagem, além de escolher entre quatro tipos de conversão:
  – *50 % Threshold* – converte para preto todos os tons de cinzento com mais de 50 % de preto e para branco todos os tons com menos de 50% de preto;
  – *Pattern Dither* – a imagem é convertida pela aplicação de um padrão que simula os tons de cinzentos. Para um efeito mais próximo daquele em tons de cinzento, utilize *Diffusion Dither*;
  – *Diffusion Dither* – Os pixéis são espalhados por forma a simularem os tons de cinzento;
  – *Halftone Screen* – Os tons de cinzento são simulados através de pontos em meios-tons, sendo aqui necessário escolher valores para *Frequency* (frequência) que determina o tamanho dos pontos, *Angle* (ângulo) e *Shape* (forma) do ponto, que pode ser *Round* (redondo), *Diamond* (em forma de diamante), *Ellipse* (elíptico), *Line* (linha), *Square* (quadrado) ou *Cross* (cruzado);
  – *Custom Pattern* – preenche as áreas da imagem com mais de 50 % de preto, usando um padrão seleccionado entre os padrões disponíveis.
- ***Grayscale***
  As imagens em modo *Grayscale* contêm uma gama de 256 tons de cinzentos, que vão desde 0 (preto – ausência total de luz) até 255 (branco – a luz total). Ao converter uma imagem para o modo *Grayscale* a informação de cor é removida. Aparece uma janela de alerta *Discard color information?* (descartar a informação de cor?); faça clique no botão [OK] e a cor é retirada; a imagem passa a ter apenas um canal.
- ***Duotone***
  Um *Duotone* pode ser do tipo *Monotone* (uma só cor), *Duotone* (duas cores), *Tritone* (três cores) ou *Quadtone* (quatro cores). Independentemente do tipo, os *Duotones* são sempre tratados como imagens em tons de cinzento, com um único canal. Por isso, não é possível aceder aos ajustamentos de cor em canais separados, como acontece com as imagens

em RGB, CMYK e *Lab*. Em vez disso, pode utilizar as curvas do próprio *Duotone*, às quais tem acesso pelo processo idêntico ao de converter a imagem para *Duotone*: menu *Image* > *Mode* > *Duotone*. Surge a janela de opções do *Duotone*, onde pode escolher o tipo de *Duotone* (que determina quantas cores são usadas), e ainda qual (ou quais) a(s) cor(es) (estas podem ser directas ou separadas). Se fizer clique sobre a curva do lado esquerdo do quadrado de cor, tem acesso à curva para edição da cor. Se preferir, pode usar as combinações de *Duotones* predefinidas que o *Photoshop* contém na pasta *Presets / Duotones*, fazendo clique sobre o botão [Load]. Estas predefinições estão divididas em três pastas, correspondentes a os três tipos: *Duotones*, *Tritones* e *Quadtones*.



Uma imagem em modo *Duotone* tem de ser gravada no formato EPS ou PDF.

- ***Indexed Color***

Uma imagem em *Indexed Color* (cor indexada) contém apenas um canal e uma tabela de cor que pode conter um máximo de 256 cores, o preto corresponde ao nível 0 e o branco ao nível 255. Pode escolher uma paleta de cores a usar na imagem indo a Menu > *Mode* > *Color Table*. Ver a explicação mais à frente.

- **RGB**

É o modo de cor mais comum e também o mais versátil, já que é o único em que funcionam todas as opções das ferramentas e todos os filtros. A cor é guardada em três canais: um para o vermelho (*Red*), um para o verde (*Green*) e um para o azul (*Blue*). Na Paleta de Canais visualiza-se ainda mais um canal (RGB), mas não corresponde a um canal real: é apenas a representação de como os três canais são vistos em conjunto. Cada canal tem 8 *bits* por pixel, o que se traduz em 256 níveis de brilho por canal. Cada pixel, contém três valores de brilho (um para cada cor), de 0 a 255. Quando todos apresentam o valor 0 (zero), a cor reproduzida é preto. Para três valores de 255, a cor apresentada é branco. O valor máximo de cada uma das três cores (255) corresponde à luz total.

- **CMYK**

Modo de cor usado para impressão a quatro cores separadas (cada cor – ou canal – corresponde a uma chapa de impressão). Cião, magenta e amarelo são as cores complementares de vermelho, verde e azul. Na Paleta de Canais, vemos ainda mais um canal "virtual", que representa a imagem com todos os canais juntos. Se juntarmos as três cores (cião, magenta e amarelo) obtemos preto. Para reproduzirmos o preto em impressão, no entanto, é necessário juntar uma tinta preta (*Black*), já que o tom de preto obtido pela adição das três cores é "baço". No modo CMYK, as cores são armazenadas em quatro canais e os valores são expressos em percentagem, correspondendo à quantidade de tinta que o impressor vai usar.

- ***Lab***

As imagens em modo *Lab* têm três canais: um para o brilho ou luminosidade, um canal "a" com as cores verde a vermelho e um canal "b" com as cores azul a amarelo. À semelhança do que se passa em CMYK e RGB, vemos ainda mais um canal "composto", que na realidade não existe, mas que mostra a imagem com a sua cor final, ou seja, com todos os canais.
O espaço de cor *Lab* é independente de qualquer dispositivo e é o maior de todos os espaços, representando todas as cores que o olho humano pode captar.

- ***Multichannel***

Uma imagem em modo *Multichannel* (multicanais) contém vários canais e nenhum canal composto, ao contrário do que acontece em RGB, CMYK e *Lab*. Para passar a modo *Multi-*

channel, além do processo comum de escolher este modo de cor através do menu *Image* > *Mode*, também pode, em alternativa, apagar um canal (estando em RGB, CMYK ou Lab) e a passagem é automática. Se converter uma imagem RGB para modo *Multichannel*, os canais Red, *Green* e *Blue*, são convertidos em *Cian*, *Magenta* e *Yellow*. Se a imagem tiver canais *Spot* (canais de cor directa), eles são preservados na conversão. Apenas uma imagem com vários canais pode ser passada a modo *Multichannel*. É um modo usado apenas em situações muito particulares de impressão.

- ***8 Bits / Channel***

  Converter para 8 *bits* imagens que cheguem ao *Photoshop* com 16 *bits* por canal (por exemplo, imagens provenientes de algumas máquinas fotográficas digitais e de certos *scanners*). Estes ficheiros contêm o dobro da informação em termos de cor, permitindo uma maior profundidade e, por isso, mais detalhe.

  Embora o Photoshop consiga ler imagens a 16 *bits* por canal, muitos dos comandos não funcionam nesta profundidade, sendo necessário baixar a imagem para 8 *bits* por canal. Pode, no entanto, aproveitar a imagem enquanto ainda em 16 *bits* para fazer ajustamentos de cor (*menu Image > Adjustments*).

- ***16 Bits / Channel***

  Pode mudar-se uma imagem de 8 para 16 *bits*, mas isso não traz qualquer melhoria à imagem e duplica o seu "peso" em disco.

- ***Color Table***

  A tabela de cor (*Color Table*) só está disponível para o modo *Indexed Color* e é a forma de editar os valores de cor, já que este modo utiliza apenas um canal.

  No menu à frente de *Table* pode escolher uma tabela predefinida. A grelha com os quadrados de cor, contém todas as cores do ficheiro indexado. Se fizer clique sobre um dos quadradinhos pode alterar os seus valores no *Color Picker* / Seletor de cores.

- ***Assign Profile* / Atribuir Perfil**

  Use este menu sempre que queira ver como é que a imagem ficaria usando um outro perfil de cor. Na janela que surge, pode escolher:

  - *Don't Color Manage This Document* / Não efetue Gerenciamento de Cores neste Documento;
  - *Working Space* / Espaço de Cor Corrente: é a segunda opção, trabalhar a imagem de acordo com as definições escolhidas para o espaço de trabalho corrente;
  - *Profile* / Perfil: faça clique sobre esta listagem para escolher qualquer outro perfil.

  Este comando pode ser particularmente útil se pretende ver como a imagem vai ser impressa numa dada impressora, por exemplo, bastando atribuir o perfil dessa impressora, para ver o resultado final.

- ***Convert to Profile* / Converter para Perfil**

  Se pretender alterar o perfil da imagem, vá ao menu *Image* > *Mode* > *Convert to Profile*.

  No topo da janela que surge, está indicado o perfil original (*Source Space*), e no campo *Destination Space* (espaço ou perfil de destino), à frente de *Profile*, pode escolher, de uma lista que se desenrola, o novo perfil a atribuir.

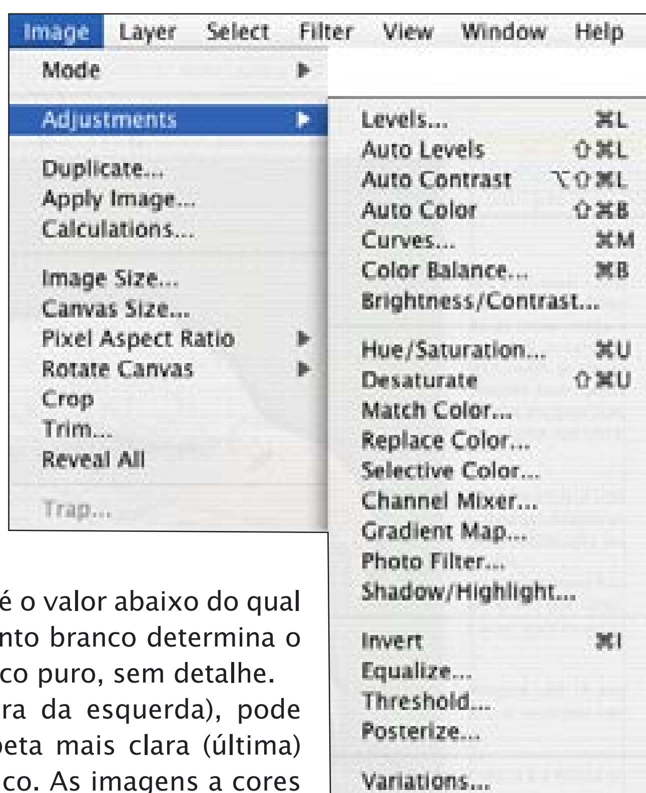
Adjustments / Ajustamentos

- ***Levels* / Níveis**

  Este comando permite recolocar os valores de cor de uma imagem manipulando os controlos que representam os seus tons escuros, meios-tons e tons claros (ou brilhos). Ao mover os deslizadores de *Levels* e referindo-nos ao histograma – um gráfico que reflecte os dados da imagem – é possível comprimir, expandir ou fixar a gama tonal existente.

  Na janela de *Levels*, à frente do campo *Channel,* pode escolher qual o canal de cor em que pretende fazer ajustamentos ou trabalhar em todos os canais ao mesmo tempo.

Os níveis de *Input* (*Input Levels*) correspondem, da esquerda para a direita, aos valores de sombras, ou tons escuros (de 0 a 253); aos valores dos meios-tons (de 9.99 a 0.10); e aos valores dos tons claros ou brilhos (de 2 a 255). Um valor no campo do meio superior a 1, aclara os meios-tons da imagem, enquanto um valor inferior os escurece, tudo isto sem alterar os pontos branco ou preto.



Os níveis de *Output* restringem os valores máximos de tons claros e escuros na imagem. No fundo, é uma forma de compressão da gama tonal.

Todas as imagens possuem um ponto preto e um ponto branco. O ponto preto é o valor abaixo do qual os pixéis não apresentam detalhe. O ponto branco determina o valor acima do qual os brancos são branco puro, sem detalhe.

Através da pipeta mais escura (primeira da esquerda), pode determinar-se outro ponto preto; a pipeta mais clara (última) serve para determinar outro ponto branco. As imagens a cores apresentam ainda uma pipeta no meio, correspondente ao cinzento neutral.

- ***Auto Levels / Auto Contrast / Auto Color Correction* / Níveis, Contraste e Correcção de Cor automáticos**

  Na listagem à frente de *Image > Adjustments*, os três submenus seguintes são: *Auto Levels* (níveis automáticos), *Auto Contrast* (contraste automático) e *Auto Color* (correcção de cor automática). Estes três comandos aplicam correcções automáticas; este último só está disponível para imagens no modo RGB.

  Para regular as especificações destes comandos, o operador pode ir à caixa de diálogo dos níveis de cor (*Image* > *Adjustments* > *Levels*) ou à caixa de diálogo das curvas (*Image* > *Adjustments* > *Curves*), e fazer clique sobre o botão [Options].

- ***Curves* / Curvas**

  Possibilita os mesmos ajustamentos que o submenu *Levels*, e ainda ajustes específicos a determinadas gamas de cor, mas em vez de usar um histograma, estes ajustes são feitos através de uma curva.

  A linha diagonal pode ser alterada (curvada) através de pontos que se fixam e arrastam ao longo da linha. Movendo a parte inferior esquerda da linha altera os tons escuros; o meio da linha refere-se aos meios tons e a parte superior direita regula os tons claros, como se pode perceber pela gradação das barras exteriores (lateral esquerda e inferior).

  Pode fazer clique nas setas a meio da barra inferior para inverter a gradação das barras e todo o sentido da linha. Quando estas barras vão da tonalidade escura, nas pontas, para a clara, no canto inferior esquerdo onde confluem, os valores de *Input* e *Output* são expressos em percentagem. Se inverter a gradação das barras, estes valores são expressos em níveis de cor.

  Quando um ponto na curva está seleccionado (ele apresenta-se a preto, cheio), os valores de *Input* e *Output*, na parte inferior esquerda da janela, reflectem os valores desse ponto antes e depois da alteração na curva.

- ***Color Balance* / Equilíbrio de Cores**

  Ajuste de cores ao alterar a sua posição na roda de cores RGB/CMY, mostrando a relação entre as cores aditivas, à direita, e as cores subtractivas, à esquerda. Ao arrastar um dos

deslizadores, subtraímos uma das cores, acrescentando a sua complementar. Também é possível digitar valores numéricos, entre -100 e +100, nos três campos à frente de *Color Levels*. Os ajustes devem ser pequenos; alterações superiores a 3-5 unidades acima ou abaixo de 0 provocam alterações bruscas.
Esta ferramenta não oferece a precisão dos níveis (*Levels*) ou curvas (*Curves*). Os ajustes de cor têm de ser feitos separadamente nos tons escuros (*Shadows*), meios-tons (*Midtones*) e nos tons claros (*Highlights*).
A opção *Preserve Luminosity* deve estar activa, para preservar a luminosidade da imagem.

- ***Brightness/Contrast* / Brilho/Contraste**
  Este comando é provavelmente a ferramenta mais intuitiva, mas não muito útil, porque os seus efeitos são aplicados a todos os canais simultaneamente, e não oferece precisão. Se exagerar nas alterações de cor, pode mesmo danificar a integridade da sua imagem, prejudicando o detalhe. Utilizar uma curva em forma de "S" na janela das Curvas (*Curves*), é uma forma muito mais precisa de conferir contraste a uma imagem.
- ***Hue/Saturation...* / Matiz/saturação**
  Edita cores com base no modelo de cor HSB. Podemos também colorir imagens a preto e branco que foram convertidas para RGB ou CMYK ou adicionar cor a uma imagem RGB, para, por exemplo, fazê-la parecer como um *Duotone*, ao reduzir os seus valores de cor a uma única tonalidade.
  Para colorir uma imagem, deve estar activa a opção *Colorize*. Neste caso, o *Photoshop* aplica automaticamente o nível máximo de saturação e o deslizador é alterado para ler apenas de 0 a 100, o que significa que só se pode reduzir a saturação.
- ***Desaturate* / Remover Saturação**
  Reduz a saturação de todas as cores a 0, criando o efeito de uma imagem em escala de cinzentos, sem, no entanto, alterar o modo de cor. É o mesmo que mover o deslizador de saturação totalmente para a esquerda, no diálogo *Hue/Saturation*.
- ***Match Color* / Corresponder Cor**
  Este comando cria uma correspondência de cores entre várias imagens, entre várias camadas ou entre várias selecções coloridas. Também permite ajustar a cor numa imagem ao mudar a luminosidade, a gama de cor e neutralizar uma cor predominante. Este comando funciona apenas em modo RGB.
- ***Replace Color* / Substituir cor**
  Utilizar este comando é semelhante a fazer uma selecção através do comando *Select > Color Range*, mas aqui pode substituir de imediato as cores através de controlos iguais aos da caixa de diálogo *Hue/Saturation*. As cores são seleccionadas ao fazer clique na imagem com as pipetas, evitando a necessidade de selecções complexas.
  O deslizador de *Fuziness* determina a amplitude da gama de cores a trabalhar.
- ***Selective Color* / Cor Seletiva**
  Este comando é usado principalmente para "afinar" cores para impressão em quadricomia e, embora esteja disponível também em RGB, é mais eficaz no modo CMYK.
  Na lista à frente de *Colors* pode escolher a cor que pretende alterar selectivamente. As opções são: vermelho, amarelo, verde, cião, azul, magenta, branco, tons neutros e preto.
- ***Channel Mixer* / Misturador de Canais**
  Este "misturador de canais" permite copiar informação de um canal e colocá-la noutro, sendo muito útil para melhorar algumas cores, especialmente ao trabalhar com separações (CMYK), e também para criar uma imagem em cinzentos a partir de uma imagem a cores, realçando algumas tonalidades.
- ***Gradient Map* / Mapa de Degradê**
  Este comando permite cobrir toda a imagem com uma gradação de cor, criando efeitos interessantes, como, por exemplo, um efeito semelhante ao de um *Duotone*. Se fizer clique na seta do lado direito da barra de cor, pode editar os *degradés* disponíveis – ou criar ou-

tros – para escolher o que pretende. Se utilizar um com várias cores, a imagem pode ficar com um efeito "posterizado", com transições bruscas entre cores.

- ***Photo Filter* / Filtro de Fotos**
  Esto comando pretende simular a técnica de colocar um filtro colorido sobre a lente da câmara fotográfica para ajustar o balanço e a temperatura de cor. Também permite escolher uma cor para aplicar um ajuste de tonalidade à imagem.
- ***Invert* / Inverter**
  Altera cada pixel para o seu valor inverso, criando um efeito semelhante ao de um negativo. Pode ser especialmente útil para usar em máscaras, invertendo a sua função, ou para qualquer efeito especial. Pode também seleccionar uma área e inverter apenas a selecção.
- ***Equalize* / Equalizar**
  Redestribui a gama tonal de uma imagem ao intensificar os valores do ponto mais claro e mais escuro de uma imagem, fazendo com que passem respectivamente a branco e preto puros, e expandindo a restante gama tonal. É um comando de aplicação directa, sem qualquer janela de diálogo.
- ***Threshold* / Limiar**
  Este comando coloca a imagem no "limite" dos tons, passando a preto todos os tons escuros e a branco os tons claros. Pode ser uma forma de simular uma imagem em modo *bitmap*, sem alterar o modo de cor.
- ***Posterize* / Posterizar**
  Reduz os níveis de cor da imagem, criando um efeito semelhante ao das imagens em banda desenhada. Com um valor 4 numa imagem RGB, a imagem ficará reduzida a 12 níveis de cor, 4 em cada canal.
- ***Variations* / Variações**
  As "variações" permitem alterar de uma forma rápida e intuitiva, mas não muito precisa, as cores de uma imagem. Na mesma janela, pode aplicar simultaneamente os comandos de balanço de cor (*Color Balance*), alterar o contraste e a saturação da imagem.

Duplicate / Duplicar

Abre uma janela para dar o nome a uma duplicação da imagem no estado actual. Esta imagem está apenas aberta no ecrã; se pretender guardá-la, terá de a salvar para o disco (menu *File* > *Save As*). Na janela de duplicação pode assinalar a opção *Duplicate Merged Layers Only*, o que cria uma cópia com todas as camadas coladas numa única imagem de fundo (*Background*).

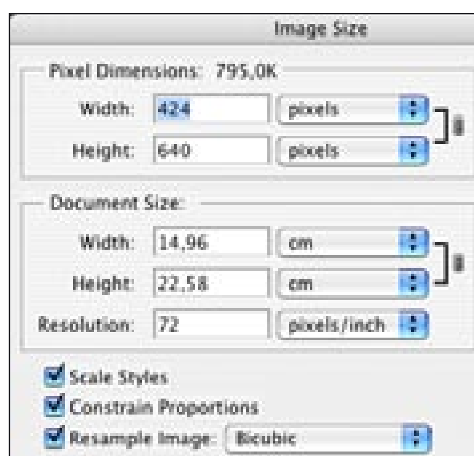
Apply Image / Aplicar imagem

Através deste comando podem combinar-se imagens, camadas e canais. Para isso, elas têm de ter exactamente a mesma resolução e o mesmo tamanho.
A função básica deste comando é copiar uma imagem, camada ou canal (*Source*), e com ela substituir outra imagem, camada ou canal (*Target*). Esta última é sempre a imagem activa. A outra imagem (*Source*) pode ser seleccionada entre as imagens abertas.
Este comando também pode utilizar apenas uma imagem, misturando camadas e ou canais com diferentes modos de mistura de cor e ou opacidades para conseguir efeitos interessantes.

Calculations / Cálculos

O comando *Calculations* é semelhante ao comando *Apply Image*, na medida em que pode misturar dois canais de duas imagens ou da mesma imagem, mas neste caso o resultado é um novo canal, uma selecção ou um novo documento cinzento (em modo *Multichannel*).

Image Size / Tamanho da imagem



Janela para modificar o tamanho e a resolução.
Na primeira secção desta janela (*Pixel Dimensions* – dimensões em pixéis) surge informação sobre a dimensão da imagem em pixéis. Na secção *Document Size*, tem um campo para definir a largura e altura, e a resolução (quantidade de pixéis por polegada ou por centímetro que formam a imagem). As correntes do lado direito significam que os campos estão ligados, mantendo automaticamente as proporções: sempre que alterar uma das medidas, a outra muda proporcionalmente. Para distorcer a imagem, desactive *Constrain Proportions*.
A opção *Scale Styles* permite que, ao mudar o tamanho de uma imagem, os estilos que lhe tenham sido aplicados sejam também redimensionados.
A última caixa é *Resample Image* (refazer a imagem) e está geralmente activa. Se a desactivar, o número de pixéis na imagem será mantido (a primeira parte da janela fica indisponível), ou seja, ao alterar a largura, a altura ou a resolução, a quantidade de pixéis mantém-se.
Quando a opção está activa, o programa pode usar um dos seguintes métodos ao refazer a imagem (chamam-se métodos de interpolação):

- *Bicubic* é o que está predefinido e o que apresenta melhor qualidade, embora mais lento. O programa faz a média de todos os pixéis em cada zona da imagem para recriar pixéis;
- *Bicubic Smoother* será a melhor opção quando precisa de ampliar uma imagem;
- *Bicubic Sharper* é indicado para reduções; em alguns casos pode exagerar o efeito *Sharpen* (focalização). Se isso acontecer, tente o método *Bicubic*;
- *Bilinear* procura os pixéis adjacentes apenas na horizontal e na vertical para reproduzir a imagem, sendo portanto mais rápido mas menos perfeito;
- *Nearest Neighbour* não efectua qualquer tipo de cálculo ao refazer a imagem, limitando-se a repetir a cor do pixel mais próximo. É o método mais rápido, mas resulta frequentemente em imagens de má qualidade.

Na janela de preferências, no painel *General*, também se determina um método de interpolação das imagens. Essa definição é aplicada em comandos que refazem a imagem, mas não oferecem escolha para interpolação (como o comando *Transform*, por exemplo).

Canvas Size... / Tamanho da Tela de Pintura

Janela onde se pode aumentar ou diminuir a área de trabalho; a imagem mantém o tamanho. Se especificar uma área de trabalho menor do que a imagem, ela pode ficar cortada. Neste caso, o programa emite um aviso.

Pixel Aspect Ratio / Proporções de Pixel

Uma imagem visualizada no monitor de um computador é composta por pixéis essencialmente quadrados. Ao passar imagens para video, usam-se pixéis não quadrados para evitar distorção da imagem; neste caso, deve escolher o tipo de pixel através deste submenu.

Rotate Canvas / Girar Tela de Pintura

Lista um submenu no qual pode escolher como quer rodar a área de trabalho (com todas as camadas incluídas) ou ainda inverter a imagem horizontal ou verticalmente (*Flip*).
CW é abreviatura de *Clockwise* (significa: no sentido dos ponteiros do relógio) e CCW é o inverso, *Counter Clockwise* (no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio).

Crop / Corte

Corta a área de trabalho com o tamanho da selecção activa. Só está disponível quando existe uma área seleccionada.

Trim... / Aparar

Janela onde especifica critérios de cor para cortar a imagem. Pode basear o corte em (*Based on*): *Transparent Pixels* (pixéis transparentes); *Top Left Pixel Color* (cor do pixel no canto superior esquerdo); *Bottom Right Pixel Color* (cor do pixel no canto inferior direito).
Na secção inferior (*Trim Away* – cortar a parte), pode escolher cortar: *Top* (a parte de cima); *Bottom* (a parte de baixo); *Left* (o lado esquerdo); *Right* (o lado direito).

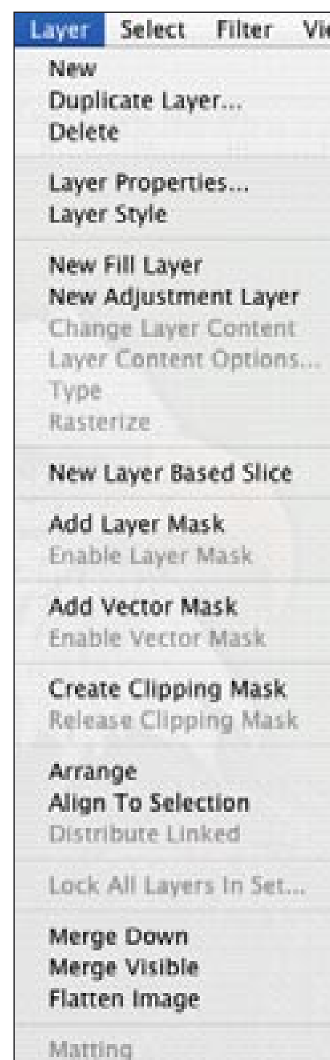
Reveal All / Revelar Tudo

O comando *Reveal All* / Revelar Tudo aumenta, de forma automática, a área de trabalho, por forma a caberem todas as camadas, mesmo que não estejam visíveis, total ou parcialmente.

Trap / Acerto de Cor

Permite um acerto de cor para imagens em quadricomia destinadas a impressão. Só está disponível em modo CMYK e recomenda-se o uso apenas para cores sólidas; não produz bons resultados em imagens de tons contínuos (imagem fotográfica). Este acerto estabelece uma pequeníssima área em que as cores se sobrepõem para evitar falhas ao imprimir.

Menu *Layer* / Camada



New / Nova

Cria uma nova Camada / *Layer* ou Conjunto de Camadas / *Layer Set*, através das opções:

- *Layer*/Camada: Nova camada de imagem, acima da camada activa.
- *Background From Layer* / Plano de Fundo a Partir da Camada: Transforma a Camada / *Layer* activa em Imagem de Fundo / *Background*. Quando já existe imagem de fundo, este menu apresenta a opção inversa: *Layer from Background* / Camada a Partir do Plano de Fundo;
- *Layer Set* / Conjunto de Camadas: Cria uma pasta (ou conjunto) de camadas.
- *Layer Set from Linked* / Conjunto de camadas a partir de vinculadas: Cria uma pasta (ou conjunto) de camadas com todas as camadas ligadas entre si;
- *Layer via Copy*: Cria uma nova camada com a área seleccionada (é o mesmo que fazer *Copy* e *Paste*);
- *Layer via Cut*: Cria uma nova camada cortando a área seleccionada da camada activa (é o mesmo que fazer *Cut* e *Paste*).

Duplicate Layer / Duplicar a Camada

Cria uma cópia (duplicação) da camada activa. Pode gravar a duplicação num dos ficheiros abertos ou criar um ficheiro novo.

Delete / Apagar

Permite apagar: a camada activa; as camadas que lhe estão ligadas ou as camadas escondidas.

Layer Properties... / Propriedades da Camada...

Janela para dar nome à camada (ou alterar o nome dado) e ainda atribuir uma cor para figurar na Paleta de Camadas.

Layer Style / Estilos de Camadas

Abre um submenu com opções para trabalhar com estilos de camadas.

- *Blending Options* (opções para modos de mistura de cores) – Dá acesso a uma janela com especificações para mistura de cores.
- *Copy Layer Style* – Copia o estilo aplicado à camada activa (só está disponível quando a camada tem um estilo). Esta cópia do estilo fica em memória e pode depois ser aplicada através dos dois comandos seguintes;
- *Paste Layer Style* – Aplica o último estilo copiado à camada activa;
- *Paste Layer Style to Linked* – Aplica o último estilo copiado a todas as camadas ligadas (uma das camadas da cadeia de ligação tem de estar activa);
- *Clear Layer Style* – Retira o estilo aplicado à camada activa;
- *Global Light* (luz global) – Abre uma janela para estabelecer o ângulo e a altura da luz global usada em alguns efeitos de camadas;
- *Create Layer* – Cria uma nova camada com os efeitos aplicados à camada activa, ficando estes isolados e transformados em pixéis. Deixam de poder ser editados como efeitos, mas permitem outras manipulações;
- *Hide All Effects* – Esconde (não apaga) todos os efeitos. Pode depois voltar a este menu, que apresentará a opção: *Show All Effects*. Com um clique sobre o "olho" ao lado da barra de efeitos, na Paleta de Camadas, consegue o mesmo resultado;
- *Scale Effects* – Abre uma janela onde pode fornecer um valor (em percentagem) para aumentar ou diminuir o(s) efeito(s) aplicado(s) à camada activa.

New Fill Layer / Nova Camada de Preenchimento

Cria uma nova camada que pode ser preenchida: com uma cor sólida (*Solid Color*), com uma gradação de cor (*Gradient*) ou com um padrão (*Pattern*).

New Adjustment Layer / Nova camada de Ajustamento

Cria uma nova camada de ajustamento (os mesmos ajustes que pode fazer através do *menu Image > Adjustments*); o ajuste desta camada irá afectar todas as camadas inferiores.

Change Layer Content / Mudar o Conteúdo da Camada

Altera o conteúdo de uma camada de preenchimento ou de ajustamento, escolhendo de uma listagem se o novo conteúdo vai ser uma cor sólida, um *degradé*, um padrão ou um ajustamento de cor. Esta opção não está disponível para camadas de imagem ou de texto.

Layer Content Options / Opções de Conteúdo da Camada

Reedita a janela da camada de preenchimento ou de ajustamento, podendo fazer alterações.

Type / Texto

Submenu com opções para trabalhar camadas de texto:

- *Create Work Path* – Cria um *path* temporário com o texto da camada activa. O texto mantém-se inalterado;
- *Convert to Shape* – Converte a camada de texto numa camada de formas vectoriais;
- *Horizontal* – Modifica a orientação de texto vertical para horizontal;
- *Vertical* – Modifica a orientação de texto horizontal para vertical;

- *Anti-Alias ...* – os cinco comandos seguintes aplicam ao texto diferentes métodos de *Anti-aliasing* (suavização dos contornos das letras);
- *Convert to Paragraph Text* – Ao usar a ferramenta de texto pode simplesmente fazer um clique na área da imagem e começar a escrever, sem qualquer limitação de medida.

  Se traçar uma caixa com a ferramenta antes de começar a escrever, estará a limitar a área para escrita e o texto passará para a linha de baixo sempre que atinja a margem direita, em parágrafos. Este tipo de texto é *Paragraph Text*. Neste sub-menu pode converter texto de um para outro tipo.

  Ao converter de *Paragraph* para *Point Text*, os fins de linha passam a ser fixos.
- *Warp Text* – Janela onde pode distorcer texto aplicando formatos predefinidos.
- *Update All Text Layers* – Actualiza todas as camadas de texto. É um comando que pode ser útil quando se abre um ficheiro de imagem que foi criado noutra versão do programa e necessita actualizar as camadas de texto.
- *Replace All Missing Fonts* – Substitui todas as fontes em falta de uma vez só.

Rasterize / Rasterizar

Mostra um submenu com opções para rasterizar camadas, o que significa transformar vectores em pixéis (texto, formas vectoriais, camadas com um preenchimento de cor, máscaras vectoriais).

New Layer Based Slice / Nova Fatia com Base em Camadas

Transforma o conteúdo de uma camada numa fatia (*slice*) para ser usada num trabalho destinado à Internet.

Add Layer Mask / Adicionar Máscara à Camada

Submenu com opções para criar/apagar uma máscara na camada activa. Pode escolher:
- *Reveal All* – Cria uma máscara vazia (branca);
- *Hide All* – Cria uma máscara opaca (preta).

Se tiver uma selecção activa, as duas opções seguintes estarão disponíveis:
- *Reveal Selection* – Cria uma máscara que revela apenas o conteúdo da selecção (área preta da máscara);
- *Hide Selection* – Cria uma máscara que esconde o conteúdo da selecção (área preta da máscara).

Enable/Disable Layer Mask / Activa/Desactiva a Máscara da Camada

Activa/desactiva a máscara da camada seleccionada, permitindo ver como fica sem a máscara. Quando a máscara está inactiva, pode ver-se um "X" vermelho sobre a máscara, na Paleta de Camadas. Pode obter o mesmo resultado fazendo clique sobre a miniatura da máscara, ao mesmo tempo que pressiona a tecla Shift.

Add Vector Mask / Adicionar Máscara Vectorial

Mostra um submenu com opções para criar/apagar uma máscara vectorial na camada activa. Pode escolher:
- *Reveal All* – Cria uma máscara vazia (branca);
- *Hide All* – Cria uma máscara opaca (cinzenta);
- *Current Path* – Com um *Path* activo, na Paleta de *Paths*, transforma-o na máscara da camada seleccionada.

Delete Vector Mask / Apagar Máscara Vectorial

Apaga a máscara vectorial da camada seleccionada.

Enable/Disable Vector Mask / Activa/Desactiva a Máscara Vectorial

Activa/desactiva a máscara vectorial da camada seleccionada, permitindo ver como fica a camada sem a máscara.

Create Clipping Mask / Criar Máscara de Corte

Agrupa a camada activa com a anterior ou com as camadas que lhe estão agrupadas (se for o caso), criando um grupo de recorte. Na prática, quer dizer que a camada de baixo serve de máscara à camada activa, sendo visível apenas a parte em que as duas camadas se interceptam.

Release Clipping Mask / Soltra Máscara de Corte

Desagrupa a(s) camada(s), desfazendo o efeito de máscara recortante.

Arrange / Organizar

Submenu onde se pode alterar a ordem das camadas na Paleta de Camadas. Esta opção não está disponível quando está activo o *Background* (imagem de fundo), quando não existem camadas ou quando existe apenas uma camada. As escolhas são:

- *Bring to Front* – Passar para a frente de tudo a camada activa;
- *Bring Forward* – Passar a camada activa uma posição para a frente;
- *Send Backward* – Passar a camada activa uma posição para trás;
- *Send to Back* – Passar para trás de tudo a camada activa.

Align Linked / Alinhar Vinculadas

Submenu para escolher um alinhamento para as camadas ligadas (desde que uma das camadas da ligação esteja activa). O alinhamento pode ser vertical ou horizontal, e pode ser efectuado também através da Barra de Opções, quando a *Ferramenta de Mover* ( ) se encontra seleccionada e está activa uma camada com outra(s) camada(s) ligada(s).

Distribute Linked / Distribuir Vinculadas

Submenu onde pode escolher uma distribuição para três ou mais camadas ligadas (desde que uma das camadas da ligação esteja activa). A distribuição pode ser baseada nos seus topos, bases, lados esquerdos, direitos ou ainda centros. Esta distribuição pode também podem ser efectuada através da Barra de Opções.

Lock All Linked Layers / Bloquear Todas as Camadas no Conjunto

Janela para bloquear todas as camadas ligadas à que está activa, podendo escolher bloquear:

- *Transparency* (a transparência) – não pode "pintar" nas zonas transparentes;
- *Image* (a imagem) – não pode alterar os pixéis da imagem (acrescentar ou apagar);
- *Position* (a posição) – não pode mover a camada;
- *All* (tudo) – todas as camadas ligadas ficam completamente bloqueadas.

Pode obter o mesmo efeito através dos ícones na parte superior da Paleta Camadas (ver imagem da página 48, ponto 2).

Merge Down / Mesclar para Baixo

Cola a camada activa à de baixo, fundindo-as numa só camada. Se a camada activa estiver ligada a outra(s), este comando será *Merge Linked* / Mesclar Vinculadas e resultará numa só camada com o conteúdo de todas as camadas que estiverem ligadas. Se a camada activa estiver agrupada com outra(s) que lhe seja(m) superior(es), este comando será *Merge Clipping Mask* / Mesclar Máscara de Corte e resultará numa só camada com o conteúdo de todas as que pertencerem ao grupo "mascarado".

Merge Visible / Colar Visíveis

Cola todas as camadas visíveis, fundindo-as numa só camada. O nome da camada resultante será o da activa no momento da fusão.

Flatten Image / Achatar Imagem

Cola todas as camadas, numa única camada de fundo, o *Background* / Imagem de Fundo. Se existirem camadas invisíveis, surge uma mensagem de alerta.

Matting / Resíduos

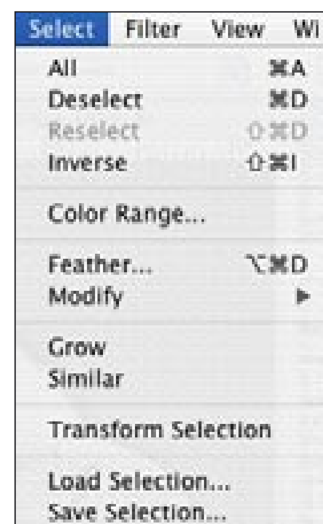
Quando se corta ou se move uma selecção (com a opção *Anti-aliased* activa), os contornos conservam, muitas vezes, restos de cor do fundo original, resultando numa orla de cor indesejável. Este menu oferece opções para eliminar essas matizes nos contornos da camada. Os pixéis nos limites da camada são "esticados" para cobrir a "franja" de cor indesejada. Pode escolher:

- *Defringe* – Janela para definir um valor em pixéis. Esta é a área definida como a orla com cor(es) a remover;
- *Remove Black Matte* – Remove orla de cor preta;
- *Remove White Matte* – Remove orla de cor branca.

Menu *Select* / Selecção

All / Tudo

Selecciona toda a área da imagem.



Deselect / Desseleccionar

Desselecciona todas as áreas seleccionadas.

Reselect / Resseleccionar

Restaura a última selecção feita.

Inverse / Inverso

Inverte a selecção, ou seja, a área que está seleccionada deixa de estar e a área fora da seleccção passará a estar seleccionada.

Color Range / Gama de Cor

Janela onde podem ser feitas selecções baseadas numa determinada gama de cor. Podem ser feitas na camada activa ou numa área seleccionada.
À frente do campo *Select*, pode escolher o tipo de selecção que pretende fazer.
A pipeta simples retira uma amostra de cor; a pipeta (+) adiciona cores; a pipeta (–) retira cores.
O deslizador de *Fuziness* aumenta ou diminui a gama de cor, com base na primeira selecção. Na zona central da janela, pode ver a imagem com as zonas seleccionadas a branco e as não seleccionadas a preto. Na parte inferior da janela, em *Selection Preview*, pode escolher outra forma de pré-visualizar a selecção sobre a imagem.

Feather / Difusão

Janela onde pode dar um valor (em pixéis) para gradualmente esbater os contornos de uma selecção até à transparência, em vez de estes contornos serem rígidos. Esta opção também

está presente na Barra de Opções de todas as ferramentas de selecção, mas para a activar tem de ser fornecido um valor antes de usar a ferramenta.

Modify / Modificar

Modificar a selecção existente para uma orla com determinados pixéis (*Border*), suavizar a selecção (*Smooth*), expandi-la (*Expand*) ou contraí-la (*Contract*).

Grow / Aumentar

Aumenta a selecção para incluir mais pixéis de cor semelhante. A quantidade de pixéis é determinada pelo valor no campo da tolerância na Barra de Opções da Ferramenta Varinha Mágica.

Similar / Semelhante

Alarga a selecção a todas as áreas com cores semelhantes às incluídas na área seleccionada.

Transform Selection / Transformar a Selecção

Este comando permite transformar a selecção. Para isso surge uma caixa limitadora da selecção, com oito pegas, que permite rodar, aumentar e diminuir a área seleccionada (apenas os limites da área são afectados, o seu conteúdo permanece inalterado). Para distorcer a área, puxe uma das pegas premindo ao mesmo tempo a tecla ⌘/Ctrl.

Load Selection / Ler Selecção

Janela onde se pode carregar uma selecção guardada num canal alfa. Pode conseguir o mesmo efeito se fizer clique sobre a miniatura do canal alfa, premindo ao mesmo tempo a tecla ⌘/Ctrl.

Save Selection / Guardar Selecção

Abre uma janela onde se pode guardar a selecção activa num canal alfa para utilização posterior.

Menu *Filter* / Filtros



Os filtros são efeitos especiais aplicados aos pixéis de uma imagem, por forma a obter determinadas alterações. Alguns deles só funcionam no modo RGB.

Last Filter / Último Filtro

Reaplica o último filtro usado, com os mesmos valores. Se pressionar a tecla [Alt] ao mesmo tempo que escolhe este submenu, abre-se a janela de diálogo correspondente ao último filtro usado e pode alterar os valores para aplicação.

Extract / Extrair

O comando *Extract* permite isolar áreas de uma imagem de forma simples e é especialmente útil quando a área que pretende isolar tem contornos difíceis, como por exemplo, pêlos ou cabelos. Aconselha-se que trabalhe numa cópia do original ou que duplique a camada em que vai trabalhar, pois este comando vai efectivamente apagar as áreas exteriores ao contorno.

Use o marcador do contorno para definir o objecto a isolar, arrastando com o rato. Deve desenhar uma forma fechada; no caso de a imagem ir até ao limite, não necessita de contornar os extremos do ecrã. Depois de desenhar o contorno, deve fazer clique dentro da área a isolar, com a ferramenta de preenchimento.
Faça clique sobre o botão [Preview] para ver como o comando será aplicado à sua imagem.

Filter Gallery / Galeria de Filtros

A Galeria de Filtros permite aplicar filtros cumulativamente e também aplicar filtros individuais mais do que uma vez. Pode também mudar os valores de filtros já aplicados.
Nem todos os filtros podem ser aplicados através da galeria.

Liquify / Dissolver

Este comando permite fazer distorções na imagem, como se se tratasse de uma imagem líquida. As ferramentas do comando *Liquify* são:

- *Warp* – "arrepanha" a imagem, à medida que arrasta o rato;
- *Turbulence* – produz um efeito semelhante, mas com esta ferramenta deve deixar o cursor parado e premir continuamente o rato para ver a área a ficar "torcida";
- *Twirl Clockwise* – produz um remoinho no sentido dos ponteiros do relógio;
- *Twirl Counterclockwise* – produz um remoinho no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio;
- *Pucker* – "enruga" a área, produzindo um efeito de "engelhar". Funciona por pressão contínua do rato, sem arrastar;
- *Bloat* – "incha" a zona onde pressiona continuamente o rato;
- *Shift Pixels* – movimenta os pixéis em ângulos de 90 graus, acompanhando o movimento do cursor, e no sentido da direita para a esquerda;
- *Reflection* – copia os pixéis do lado direito do *brush*/pincel e repete-os, reflectidos como num espelho, nas áreas sobre as quais o cursor vai passando;
- *Reconstruction* – reconstrói os pixéis sobre os quais passa com esta ferramenta, repondo selectivamente a imagem original.
- *Freeze* – passando com esta ferramenta sobre áreas da imagem, protege essas áreas de serem distorcidas acidentalmente por qualquer das outras ferramentas. As áreas protegidas são cobertas por uma cor.
- *Thaw* – esta ferramenta permite desproteger as áreas antes protegidas com a ferramenta *Freeze*.

Pattern Maker / Criador de Padrões

Permite construir padrões complexos, de uma forma fácil, a partir de uma área seleccionada, obtendo padrões muito mais sofisticados do que através do menu *Edit > Define Pattern*.

Artistic / Artístico

Os filtros deste grupo tentam reproduzir as técnicas artísticas. Definem áreas de cor semelhante e utilizam uma cor intermédia ou misturam a cor para apresentar áreas de cor sólida.

Blur / Desfoque

Os filtros de desfocagem suavizam a imagem e podem ser muito úteis para retoque. Os filtros *Blur* e o *Blur More* são por vezes utilizados para diminuir o efeito de *moiré*, quando se digitaliza imagens já impressas. Também são úteis para eliminar ou diminuir grão e poeiras.

Brush Strokes / Traçados de Pincel

Semelhantes aos artísticos, simulam o uso de diferentes tipos de pincéis e tintas.

Distort / Distorção

À excepção do filtro *Diffuse Glow*, estes filtros distorcem a imagem, sem alterar os valores de cor. Alguns podem usar outras imagens como padrão para certas distorções.

Noise / Ruído

Este grupo de filtros adiciona ou remove "ruídos", tais como poeiras e riscos, de uma imagem.

Pixelate / Pixelização

Os filtros *Pixelate* subdividem a imagem em pequenas áreas de cor, como células. Destroem o detalhe e substituem-no por cores alteradas.

Render / Acabamento

Os filtros *Render* interpretam a informação de cor da imagem e com base nela adicionam informação, criando efeitos tridimensionais, reflexões de luz e texturas. Também podem criar uma imagem inteiramente diferente, como no caso dos filtros *Clouds*.

Sharpen / Nitidez

Os filtros *Sharpen* "aguçam" os contrastes da imagem, tornando-a mais focada. São o inverso dos filtros *Blur*. Usam-se muitas vezes para melhorar imagens de máquinas digitais ou imagens provenientes de *scanners* com pouca resolução.

Sketch / Croqui

Os filtros *Sketch* tentam reproduzir técnicas de desenho, usando as cores *Foreground* e *Background* para aplicar traços grosseiros à imagem, com um aspecto de esboço. Os efeitos são mais realistas quando as cores usadas são o preto e o branco.

Stylize / Estilização

Os filtros *Stylize* produzem imagens com aspecto de pinturas impressionistas, estilizadas. Deslocam pixéis e exageram os contrastes da imagem. Depois de utilizar filtros como *Find Edges* ou *Trace Contour*, pode aplicar o comando *Image > Adjustments > Invert* para realçar os contornos de uma imagem a cores com linhas coloridas ou para contornar a branco uma imagem em tons de cinzento.

Texture / Textura

Estes filtros conferem à imagem um aspecto texturado.

Video

Estes filtros são exclusivos para imagens capturadas de video ou destinadas a ser utilizadas em vídeo.

Other / Outros

É um conjunto de filtros que não se encaixam facilmente numa categoria.

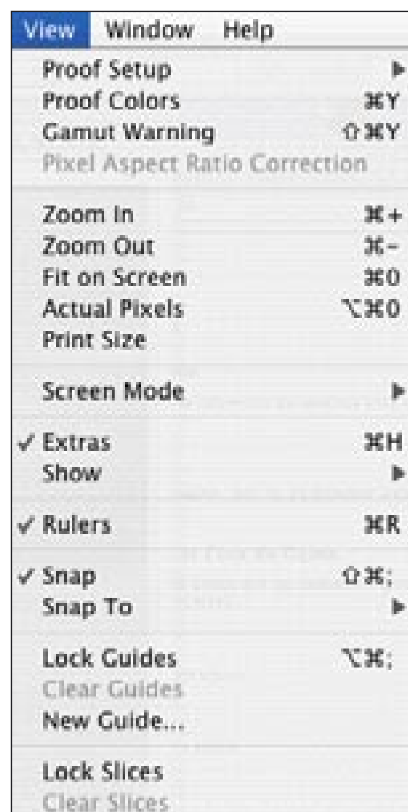
Digimarc

Os filtros *Digimarc* são fornecidos com o Photoshop mas pertencem à *Digimarc Corporation* e não podem sem usados sem um pagamento àquela empresa. Servem para colocar na imagem uma marca digital, protegendo os direitos de autor.

Menu *View* / Visualização

Proof Setup / Configurações de Prova

Mostra um submenu onde podem simular-se diferentes parâmetros para visualização da imagem em várias condições de cores.



Proof Colors / Cores de Prova

Activa/desactiva a pré-visualização da imagem com os parâmetros definidos no submenu anterior (Proof Setup).

Pixel Aspect Ratio Correction / Correção de Proporções de Pixel

Numa imagem à qual foi aplicada uma correcção das proporções de pixel (*Pixel Aspect Ratio*), através do menu *Image*, pode aqui, desligar esse efeito.

Gamut Warning / Aviso de Gamut

Activa/desactiva um avisador de cor fora de gama, que vai destacar a(s) cor(es) que não serão impressas correctamente em quadricomia (CMYK).

Zoom In / Aumentar o Zoom

Amplia a visualização da imagem do ficheiro activo.

Zoom Out / Diminuir o Zoom

Reduz a visualização da imagem do ficheiro activo.

Fit On Screen / Ajustar à Tela

Ajusta a visualização da imagem por forma a que esta encha o écrã.

Actual Pixels / Tamanho Original

Mostra a imagem a 100 % (de acordo com a resolução do ecrã).

Print Size / Tamanho de Impressão

Mostra a imagem no tamanho em que será impressa.

Extras / Extras

Mostra/esconde a visualização dos elementos listados no submenu seguinte (*Show*).

Show / Mostrar

Desenrola uma lista na qual se podem seleccionar os elementos da imagem que serão mostrados/escondidos com o submenu anterior (*Extras*) activo ou desactivo. Os elementos desta lista são: *Selection Edges* (contornos da selecção); *Target Path* (Demarcador activo); *Grid* (grelha); *Guides* (guias); *Slices* (fatias) e *Annotations* (anotações). Pode escolher *All* (todas) ou *None* (nenhuma), em vez de seleccionar cada opção individualmente. Finalmente, pode clicar sobre *Show Extras Options...* que lhe mostra outra janela onde pode assinalar as opções que pretende que apareçam nesta janela.

Rulers / Réguas

Mostra/esconde as réguas (horizontal e vertical) no lado esquerdo e no topo da janela. Destas réguas podem puxar-se guias, bastando clicar sobre uma das réguas e arrastar, com qualquer ferramenta. Para retirar as guias individualmente, arraste-as de novo para a régua de origem, com a *Ferramenta Mover* (▶✣), ou carregue na tecla ⌘/[Ctrl] (que permite o acesso temporário à Ferramenta de Mover).

Snap / Ajustar

Activa/desactiva a atracção automática dos pixéis, selecções, etc., a alguns elementos, listados a seguir.

Snap To / Ajustar A

Desenrola uma lista na qual se pode seleccionar quais os elementos que vão servir de "iman" aos pixéis, selecções, etc.

Lock Guides / Bloquear Guias

Bloqueia/desbloqueia todas as guias, impedindo deslocações acidentais.

Clear Guides / Apagar Guias

Retira todas as guias.

New Guide / Nova Guia

Abre uma janela na qual se pode posicionar uma guia horiontal ou uma vertical, com um valor numérico.

Lock Slices / Bloquear Fatias

Bloqueia/desbloqueia todas as fatias, impedindo deslocações acidentais.

Clear Slices / Apagar Fatias

Retira todas as fatias.

Menu *Window* / Janela



Arranje / Organizar

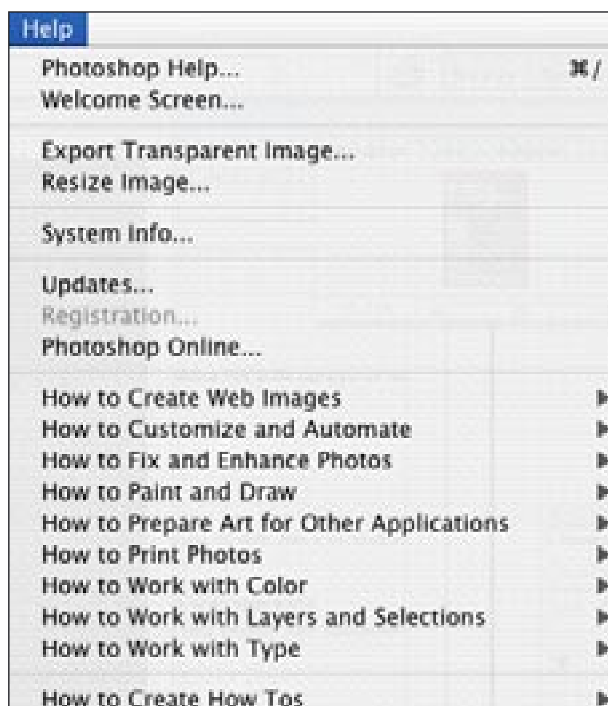
Opções para visualizar os documentos de Photoshop abertos.

Workspace / Espaço de Trabalho

Submenu onde pode salvar a configuração em uso da área de trabalho, com as respectivas paletas abertas num determinado local e num modo de cor; escolha *Save Workspace...* e atribua um nome. Pode também ir buscar outra configuração, previamente guardada, fazendo clique sobre o seu nome que aparece listado na parte inferior da janela. Para regressar à configuração inicial das Paletas, escolha *Reset Palette Locations*.

Paletas
O resto do menu tem uma lista das paletas usadas pelo programa, que pode mostrar ou esconder.

Menu *Help* / Ajuda



Photoshop Help... / Ajuda do Photoshop

Mostra um manual de ajuda do *Photoshop*, em formato de página da *Web*. Não é necessário ligação à Internet para ler e usar este manual.

Welcome Screen / Tela Bem-Vindo

Mostra uma janela de Boas-Vindas, onde pode consultar alguns tutoriais, ver quais as novas opções desta versão do Photoshop, e outras utilidades.

Export Transparent Image... / Exportar Imagem Transparente

Janela de diálogo que ajuda o operador a exportar uma imagem com transparências.

Resize Image / Redimensionar imagem

Janela de diálogo que ajuda o operador a redimensionar uma imagem com o mínimo de perda de qualidade.

System Info... / Informações sobre o Sistema

Mostra informações sobre o computador, o sistema operativo, a versão de *Photoshop* e extensões (*plug-ins*) instaladas.

Updates... / Atualizações

Procura actualizações para a sua versão de *Photoshop*. Necessita de uma ligação à Internet.

Registration... / Registro

Estabelece uma ligação ao *site* da *Adobe* para poder registar-se. Requer uma ligação à Internet.

Photoshop Online... / Photoshop On-line

Estabelece uma ligação ao *site* da *Adobe*. Requer uma ligação à Internet.

How To... / Como...

Os tópicos seguintes, levam à janela de Ajuda do Photoshop, onde pode procurar como executar determinadas tarefas.